SEGA - NINTENDO - NEC - LYNX - NEO GEO

DÉCEMBRE 1991 . 30F

joypad

LE MAG DES CONSOLES

joypad 3 N°3. DECEMBRE 1991. 30F

Previews

U.S.A. • JAPON

le wagon

164 PAGES DE NOUVEAUX JEUX POUR VOTRE CONSOLE

3 Mega Dossiers

Super Mario 3
Sonic
Wonderboy 5
Donald

SUPERSTARS DE NOËL



JOYPAD N°3. DECEMBRE 1991. 30F. BELGIQUE 219FB. LUXEMBOURG 216FL. SUISSE 9,5FS

Les meilleurs jeux sur consoles et micro



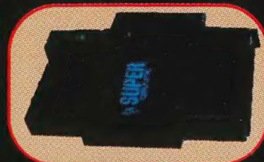


MegaDrive + 1 manette
+Moonwalker : 1290 F !



GameGear
+ 1 jeu 990Frs


GAMEBOY
+ 1 jeu : 590 F



Toute la gamme NEC :
Core grafx puissance 5 : 1290 F
PC Engine Duo:NC



Shinning in the darkness
549 F(MD)


El Viento
449 F(MD)


Suoer long nose goblin
395 F(NEC)


CD Valis IV
490 F (NEC)



Burning fight
1490 F (Neo Geo)

TOP MEGADRIVE

Sonic	399 F
Phantasy star III	599 F
Joe montana football	399 F
Gynoug	429 F
Mystic defender	399 F
Might and Magic	549 F
Alien Storm	399 F
Starflight	589 F
Marvel land	489 F
El viento	449 F
Out run	429 F
Devil's crash	449 F
Vapor trail	429 F
Populous	549 F
Spiderman	399 F
688 attack sub	449 F
Streets of rage	399 F
EA hockey	479 F
Road rash	429 F
Raiden trad	439 F
Undead line	NC
Donald Duck	NC

TOP NEC

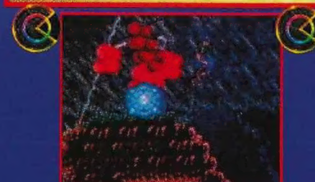
Dead Moon	345 F
Adventure Island	345 F
Hit The Ice	395 F
Final Blaster	395 F
Super Long Nose Goblin	395 F
Final Match Tennis	345 F
Jackie Chan	395 F
Superstar soldier	395 F
Legend of hero ton-ma	395 F
Dragon egg	395 F
Power eleven	395 F
F1 circus	395 F
SGX 1941	445 F
CD Rayxamber	395 F
CD spriggan	395 F

NEO-GEO

+ Magician Lord	3490F
Crossed Swords	1490F
Alpha mission II	1490F
Fighting Man	1490F
2020 BaseBall	1490F
Cyberlip	1490F
King of monsters	1490 F

Méga news: le MEGA CD !
3990 F




MégaCD
Earnest Evans:499 F

MASTER SYSTEM

MoonWalker	345 F
Populous	345 F
Rastan Saga	295 F
Land / sword	295 F
R-Type	325 F
Sonic the hedgehog	345 F

GAMEBOY

F1 Race	245 F
Nemesis II	275 F
Dragon's Lair	275 F
Castlevania II	275 F
Chess	245 F

NES

The Simpsons	370 F
Wrestlemania	340 F
Top gun,2nd mission	420 F
Roller games	420 F
Low-G man	390 F
Kickle cubicle	340 F
Ski or die	390 F
Shadowgate	420 F
Supermario 3	420 F

LYNX

Console+adap.secteur	850 F
Checkered flag	250 F
Chips challenge	250 F
Road blaster	250 F
APB	250 F
Warbirds	250 F
Blue lightning	250 F

**Des NEWS chaque semaine !
APPELEZ NOUS !**

A PARTIR DE DECEMBRE
**3615
COMPUSTORE**

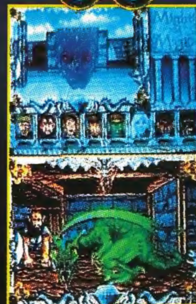
TOP MICRO

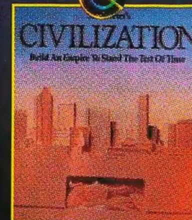
Wing commander II (pc)	389 F
Willy beamish (pc)	389 F
Police quest III (pc)	389 F
Leisure /larry V (pc)	389 F
Gunsip 2000 (pc)	329 F
Jetfighter II (pc)	389 F
Croisière cadavre(amg-st)	289 F
Opération stealth(amg-st)	289 F
Lotus turbo II (amg)	259 F
Mégalomania (amg-st)	319 F
Utopia (amg-st)	289 F
Vroom (st)	249 F
Railroad tycoon (amg-st)	299 F
Cadaver (amg-st)	249 F
Starflight II (amg)	259 F
World cup rugby (amg)	259 F
Eye of beholder (amg-pc)	299 F
Kick off II (amg)	249 F
Kings quest V (amg-pc)	389 F
Falcon 3.0 (pc)	389 F
Shadow sorcerer (pc)	289 F

Les hot news de noel:
MOONSTONE
F1 GRAND PRIX
HEIMDAL
APOCALYPSE et
POPULOUS II
sur amiga
Lure of the temptres sur st
et
Eye of the beholder II
sur pc !


APOCALYPSE (amiga)


L'évènement micro :
ANOTHER WORLD
de Delphine Software
amiga:299 f
PC-ST:NC


Le choc du jeu de rôle :
Might & Magic III
PC version française !



Le jeu tant attendu de
Sid Meyer !

A partir d'une tribue
de nomades,créez et
faites évoluez une
civilisation !

prix susceptibles d'etre modifiés sans préavis et dans la limite du stock disponible



COMPUSTORE *Games*

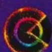
C'est le top !



EXCEPTIONNEL !



Retrouvez nous pour le fabuleux
Super Game Show
de Paris.
du vendredi 6 au lundi 9 decembre 1991,Espace Champeret ,porte Champeret.
COMPUSTORE *Games* et son équipe sont heureux de vous accueuillir dans leur parc jeux vidéo où nous mettrons à votre disposition les dernières nouveautés sur consoles et micro.
Une surprise vous y attend, ne manquez surtout pas ce rendez vous !



HISTORIQUE !

Mercredi 18 decembre de 16h a 18h

Nous vous invitons à vivre une révolution dans le monde du jeu de rôle et d'aventure sur micro!
Venez découvrir en exclusivité LE JEU DE ROLE qui va changer votre vie !Ce jeu apporte plus d'innovations aux programmes existants que Dungeon Master ou Ultima VI n'en ont apportés aux jeux textuels !
Ne manquez pas l'occasion d'assister à la naissance d'un nouveau standard à vous couper le souffle tant il ouvre de nouveaux horizons aux jeux de rôles et d'aventure sur micro!



ATTENTION ! Ce jeu n'est prévu à la vente qu'en février 1992 !
Pourrez vous patienter jusque là . . . ?



Du lundi au samedi de 10h30 à 19h30.43 rue de la convention,75015 Paris
Tél:(16-1) 45 78 67 30.Fax:(16 -1) 40 59 40 03 -Métro et RER JAVEL

BON DE COMMANDE à envoyer à **COMPUSTORE** - 43, rue de la Convention 75015 PARIS

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (console : 50F)	+ 20 F
Disk 3.1/2 ☐ 5.1/4 ☐ Cartouche ☐ Total a payer	F

Mode de paiement : Je joins un ☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre ☐ Contre remboursement (+25F)

PAIEMENT PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE	Signature
Date d'expiration : / Banque :	

NOM ....
Adresse ....
....
Code Postal . . . . . Ville ....
Téléphone : . . . .

Je joue sur :

SEGA	☐ MegaDrive	☐ MasterSystem	☐ GameGear	
NEC	☐ CoreGrafx	☐ SuperGrafx	☐ TurboGrafx	☐ CD-ROM
SNK	☐ NeoGeo		☐ Lynx	
Nintendo	☐ NES	☐ GameBoy		
Micro	☐ Atari ST	☐ Amiga	☐ PC et Comp.	☐ CPC

COURRIER des lecteurs

Ecrivez-nous!

Vous vous posez des questions sur des sujets graves: la Megadrive japonaise est-elle compatible avec votre téléviseur? la Super Famicom arrivera-t-elle en France avant 93? quel est le sens de la vie?... Ecrivez nous, nous vous dirons tout et même le reste. Bien sûr nous ne pourrons pas publier toutes vos lettres, mais vos préoccupations nous intéres-sent et nous répondrons aux questions qui reviennent le plus souvent. Alors, une critique, des suggestions, n'hésitez pas! nous attendons vos lettres: JOYPAD 103 Bd Mac Donald 75019 Paris

Quand sortira la Super NES en France, et quel sera son prix et le prix des cartouches? J'ai une Super Famicom et je ne sais pas comment la relier à mon téléviseur Pal-Secam. Y a-t-il un moyen? Lequel? Quel est son prix? Vaut-il mieux attendre la sortie officielle de la Super NES ou acheter une Super Famicom? La Super Famicom, la Super NES et la Super NES européenne seront-elles compatibles? Si non, y aura-t-il des accessoires pour cette compatibilité (comme pour la Megadrive)? Est-ce que le tuner de la PC Engine GT est sorti en France en Secam? Si non, va-t-il sortir? Est-ce que la NEC portable japonaise est compatible avec l'américaine? Sinon, laquelle faut-il acheter entre la Turbo Express américaine et la PC Engine GT japonaise? Pouvez-vous énumérer les avantages et les inconvénients d'une console de salon et d'une console portable? Pouvez-vous faire un "dossier consoles" où toutes les consoles dévoileraient leurs secrets? Le prix de la Super Famicom va-t-il baisser? Le tuner TV de la Game Gear sera-t-il commercialisé en France? Où en sont la Playstation de Sony et la Jaguar d' Atari? Quel est le sens de la vie?

Alex, the megakid

Il semble que la date de sortie de la Super NES ait été repoussée jusqu'en 1993. Je rappelle brièvement que la Super Famicom et la Super NES sont presque la même machine, la première étant réservée au marché japonais et la seconde au marché américain. Pour relier une Super Famicom à un téléviseur français, il vaut mieux acheter un câble spécial chez un revendeur spécialisé, ça coûte dans les trois cents francs, à moins que ton téléviseur ne soit équipé de deux entrées Cinch au format NTSC, auquel cas il te faut quand même un câble spécial qui ne se vend qu'au Japon; donc, va faire un tour chez ton revendeur, c'est le plus simple. Quant à savoir s'il vaut mieux acheter la SFC japonaise ou attendre deux ans qu'elle soit importées, c'est une simple question de patience: est-ce que tu pourras tenir jusque-là? Il est fort peu probable, en revanche, qu'elles soient compatibles; il y aura trois versions différentes (une japonaise, une américaine et une européenne) et il n'y aura certainement pas d'adaptateur.
A priori, il n'y aura pas de tuner Secam pour la GT. Qui n'est d'ailleurs pas compatible avec la Turbo Express, et à mon humble avis, il vaut mieux acheter la japonaise tout simplement parce que les revendeurs français ne vendent que des jeux achetés au Japon, et pas aux Etats-Unis. Les avantages d'une console de salon, c'est qu'elle se branche sur une télé, et qu'on peut très facilement jouer à plusieurs. L'avantage d'une console portable, c'est qu'on peut la balader partout. L'inconvénient, c'est que ça bouffe plus de piles en trois jours que moi de Bounty en un an, et pourtant, Dieu sait que j'en bouffe (des Nuts, aussi) (je précise, parce que si Mars Company veut m'envoyer un carton pour me remercier de parler d'eux, je préfèrerais des Nuts). Le dossier consoles, nous l'avons déjà fait, il s'agit du numéro hors-série de Consoles News, qu'on pourrait presque considérer comme le numéro 0 de Joypad. Le prix de la Super Famicom baissera sûrement, mais dans un an ou deux seulement. Le tuner pour la Game Gear n'était pas prévu pour la France, mais il semble que les plans aient changé et il apparaîtra peut-être un de ces jours; on en parlera dès que l'annonce sera confirmée. Sony travaille sur la Playstation, on n'a pas beaucoup de nouvelles; et Atari travaille sur la Jaguar, mais on a un peu peur qu'elle suive le même chemin que la Panther, celui des races en voie de disparition!
Quant au sens de la vie, ne te pose plus de questions: c'est le sens des aiguilles d'une montre. Sauf qu'elle s'arrête à neuf heures moins le quart, juste au moment où ça allait devenir intéressant. Dur, hein?

Est-ce que le Méga-CD version japonaise sera compatible avec la Megadrive française?

Lionel Constantini, Paris.

A priori, oui.

Est-ce que la Lynx est une console 16 bits? Quand apparaîtra la Game Boy couleur? Qu'est-ce que la Gamate? Quand sera lancé la Mega-Cd pour la Megadrive?

Julien, Agen.

Non, la Lynx est une console 8 bits, comme les autres portables. Il n'est pas question d'une Game Boy couleur pour l'instant; et je pense que lorsqu'elle sortira, elle sera tellement différente de la Game Boy originale qu'elle s'appellera autrement. Game Boy Plus, ou Game Boy Pro, peut-être? Ou Game Boy II? La Gamate est une console portable qui ressemble de très loin à la Nintendo, mais qui malheureusement est loin d'en avoir toutes les qualités, à commencer par les jeux qui sont au nombre de pas beaucoup du tout. De plus, elle n'est pratiquement pas distribuée en France. Le Mega-CD sortira au Japon courant décembre, on peut donc penser qu'il sera disponible en France en 1992...

Je souhaiterais trouver dans un prochain numéro une page où l'on pourrait trouver la ludothèque idéale pour chaque console.

Sébastien.

Dito: le hors-série Consoles News est là pour ça...

Pourquoi Destroy ne teste-t-il jamais de jeux NES? Pourquoi n'y a-t-il jamais de previews pour les jeux NES?

(Anonyme)

Parce qu'il n'a pas de NES et qu'il préfère les consoles 16 bits. C'est un enfant gâté, que voulez-vous. Il n'y avait pas de previews pour les jeux NES jusqu'à présent parce qu'il ne sortait en France qu'un jeu sur trente, par rapport au Japon. Maintenant, on a des renseignements plus précis et dès ce numéro, vous trouverez des previews NES.

Quels sont les vrais noms des testeurs, comme TSR, Seb, etc? La PC Engine et la CoreGrafx sont-elles effectivement une seule et même machine? Pourquoi la SuperGrafx n'a-t-elle que 4 titres bien à elle? Qui est le distributeur en France de la gamme NEC? Y a-t-il un adaptateur de Master System sur Game Gear en France? Quelle est l'utilité d'un CD-Rom? Est-ce mieux qu'une console? Que signifient les mots suivants: sprites, microprocesseurs, capacité cartouches, mémoire vive et vidéo, résolution, Ko et Mo?

Sacha Ghozzi, Louveciennes.

Nous ne pouvons pas donner les vrais noms des testeurs. Quand on s'engage à Joypad, en général, c'est comme à la légion étrangère: pour se faire oublier. TSR a trempé dans des affaires louches avec la mafia (qui le recherche actuellement) et Seb ferait partie de la "troisième équipe" qui a coulé le Rainbow Warrior (d'ailleurs, il ne cesse de répéter: moi, l'écologie, j'en ai rien à foutre). Tu comprendras qu'on souhaite respecter leur anonymat.
La PC Engine et la CoreGrafx sont bien une seule et même machine, seul le boîtier change. Pourquoi la SuperGrafx n'a que 4 titres, franchement, on aimerait bien le savoir aussi. La bécane est bonne, mais les éditeurs semblent ne pas s'y intéresser. Le distributeur de NEC en France est Sodipeng. Il existe un adaptateur pour faire fonctionner des jeux Master System sur une Game Gear, il est distribué par plusieurs revendeurs. Un CD-Rom n'est pas mieux ou moins bien qu'une console, il est complémentaire; c'est l'équivalent d'une énorme cartouche, qui contiendrait 500 fois plus de dessins et de musiques. Un sprite est un dessin qui se déplace à l'écran. Un microprocesseur est le cœur d'une console, d'un ordinateur et même parfois d'une machine à laver; c'est lui qui calcule tout ce qui se passe. La capacité d'une cartouche, c'est la quantité de mémoire qu'elle contient; dans la cartouche, on met le programme, les dessins et la musique. Plus cette capacité est grande, et plus le jeu sera riche en graphismes, par exemple. Un Ko (kilo-octet) représente 1024 octets (l'unité de base de l'informatique, qui représente un caractère), et un Mo (méga-octet) représente 1024 Ko. Les Japonais ont la sale habitude de compter leurs cartouches en méga-bits; un méga-bit représente huit méga-octets. C'est juste pour la frime. Ça fait plus chic de dire que la cartouche fait 8 Mb plutôt qu'un Mo. Mais à ton avis, qu'est-ce qui pèse le plus lourd, 1 seul tout petit kilo, ou 1000 énormes grammes? La mémoire vive est l'endroit de l'ordinateur où est transféré le programme de la cartouche pour qu'il s'exécute, et la mémoire vidéo est l'endroit où est stockée l'image que tu vois à l'écran. La résolution, c'est la finesse du dessin. Plus le dessin est fin, meilleure est l'image, et plus grande est la résolution, ainsi que la mémoire vidéo.

Je me suis payé une Turbo GT de NEC, mais côté piles, c'est pas la joie, alors j'aimerais savoir quand est-ce qu'on pourra trouver l'adaptateur secteur en France, et s'ils vont faire une Battery Pack pour la Turbo GT.

(Anonyme)

Pas d'équivalent du Battery Pack en vue, j'en ai bien peur. En revanche, n'importe quel adaptateur secteur fonctionne pourvu qu'il délivre du 9 volts; mais il faut faire très attention à la polarité, car la GT n'est pas protégée, et la brancher à l'envers la flinguerait irrémédiablement...

SOMMAIRE

N U M

MEGA DOSSIERS

GAME BOY

LYNX



MEGADRIVE

NEO GEO



NINTENDO

NEC

MASTER SYSTEM

SUPER FAMICOM



JOYPAD est une publication mensuelle éditée par CHALLENGE Sarl, 103 Bd Mac Donald, 75019 Paris • Tél: (1) 40 35 48 44, Fax : (1) 40 35 16 47. Associés: Alain KANOUI, Gérard KANOUI, Claude UZAN, Marc ANDERSEN.

Directeur de la publication : Marc Andersen • **Rédacteur en chef :** Alain HUYGHUES-LACOUR • **Maquette :** LINOS et PIXEL PRESS STUDIO • **Couverture :** NUIT DE CHINE • **Coordination technique :** Claude LUCAS • **Publicité:** Isabelle WEILL • **Trucs & astuces:** Steph et Greg NTTF • **Directeur des ventes:** PROMEVENTE - Michel Yatca, (1) 45 23 25 60. Terminal EB6 • **Modification de service et réassort: N° VERT:** (1) 05 19 84 57. **Photogravure:** PPO • **Imprimé** par JL. Sa et PPO • **Distribution:** Transport Presse.

Illustration de couverture: SUPER MARIO BROS III (C) NINTENDO.

Commission paritaire en cours. Dépôt légal à parution. **Tirage 90 000 exemplaires**

EDITO

Comme ça fait plaisir de recevoir des montagnes de lettres, vraiment. En plus, votre courrier est notre seul lien avec le monde extérieur, c'est lui qui nous apporte un peu de lumière, un peu de gaîté, dans les caves sombres où nous travaillons, jour et nuit, pour vous préparer le 3ème numéro du plus gros magazine consoles européen.
Merci d'avoir répondu en masse au sondage du mois dernier. Vous remarquerez qu'on n'a pas attendu pour suivre vos conseils. Déjà dans ce numéro, vous trouverez des nouveautés. Le logo Superstar Joypad qui récompense les meilleurs jeux du mois, le Top consoles qui répertorie, trie, range et classe les meilleures ventes des distributeurs.
Pour toutes vos autres propositions, on a noté ça dans notre gros carnet rouge, et les autres modifs débarqueront dès le mois prochain.
Si vous aviez participé aux concours des deux précédents numéros, il faudra patienter encore un mois pour avoir les résultats.
En attendant, continuez à nous écrire pour nous dire ce que vous avez pensé de ce numéro, à vous ronger les ongles en gardant les doigts croisés, continuez à jeter votre collection de fers à cheval par dessus votre épaule, ne perdez pas votre collier de pattes de lapin et mangez de la soupe aux trèfles à quatre feuilles tous les soirs, on ne sait jamais, ça peut aider.
Reste à vous donner rendez-vous le 17 décembre pour le 4ème numéro de Joypad qui sera truffé de guirlandes, de nains souriants et de pères noël bedonnants. Arigato!

news
PREVIEWS

Bienvenue dans un monde de rêves et d'évasion. Bienvenue dans un monde d'actualités et de merveilles. Bienvenue dans un monde où la réjouissance et le régal des yeux sont les seuls plaisirs. Bienvenue dans le monde des previews de Joypad. Yep, ça c'est une intro !

SUPER ALESTE TOHO/SUPER FAMICOM



Cette suite du célèbre Shoot'Em Up de la Megadrive (Aleste) présente par rapport à ce dernier des avantages de taille qui transforment encore un peu plus ce jeu de tir en une véritable bataille spatiale sanglante. Avec des effets sonores et des musiques digitalisées incroyablement belles, Super Aleste transportera les amateurs du genre dans un univers impitoyable, où pour gagner il faut non seulement jouer mais également frapper un très grand coup. Aidé par un armement et des options tout à fait spectaculaires, Super Aleste est un bien beau Shoot'Em Up qui devrait être disponible dès le début de l'année prochaine.





THUNDER SPIRITS
TOSHIBA EMI/SUPER FAMICOM



Connu des possesseurs de Megadrive sous le nom de Thunder Force III, Thunder Spirits est très certainement l'un des Shoot'Em Ups à scrolling horizontal qui devrait beaucoup faire parler de lui avant sa sortie (prévue dans le courant de décembre). Déjà remarquablement réalisé sur la console seize bits de Sega, Thunder Spirits devrait sur Super Famicom se voir doté de quelques options supplémentaire pas piquées des vers. Espérons seulement que cette adaptation ne ralentira pas trop, ce qui est en général le pêché mignon de cette console avec les jeux de la sorte.

ROCKETEER
I.G.S
SUPER FAMICOM

A mi chemin entre le jeu de tir et le jeu d'action, Rocketeer est l'adaptation du film du même nom qui devrait sortir dans les salles obscures en décembre. Face à votre destin, vous devez libérer le monde de la domination nazie. Alors

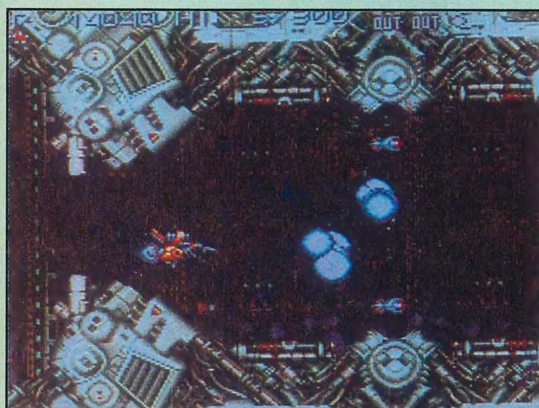


la masse !

AXELAY KONAMI/SUPER FAMICOM



Après le demi échec de Gradius III, Konami récidive dans le monde des Shoot'Em Ups avec Axelay. Se déroulant un peu à manière de son illustre prédécesseur, Axelay proposera au joueur un système de menus permettant de choisir dès le départ l'arme avec laquelle il engagera les combats. Graphiquement très détaillé, Axelay présentera également des monstres de fin de niveau tout à fait intéressants. D'une réalisation à la hauteur de la notoriété de sa maison d'édition, Axelay devrait faire parler de lui.

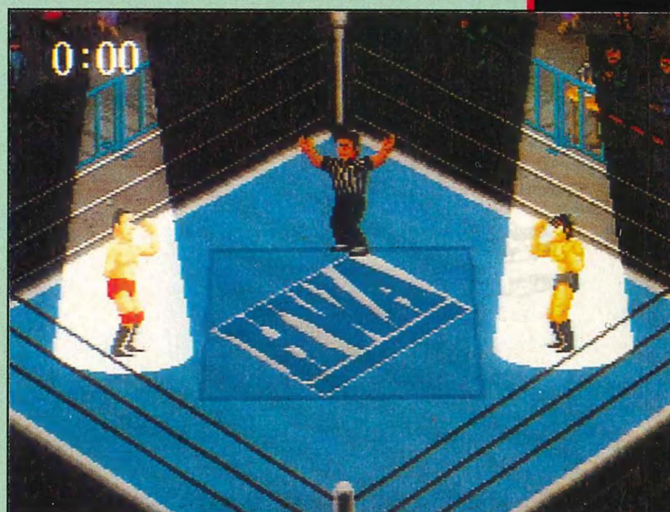




que l'action se déroule dans des endroits assez peu usuels, comme à l'extérieur d'un dirigeable par exemple, vous devrez aidés de vos deux petits réacteurs placés sur votre dos détruire la flotte aérienne ennemie. Basé autour d'un scénario un peu plus complexe que la plupart des jeux sur consoles, Rocketeer a l'énorme avantage de présenter des graphismes splendides. Malheureusement aucune information ne nous ait parvenue quant à la date de sortie de ce titre, mais nous vous en reparlerons.

SUPER FIRE PROWRESTLING
HUMAN/SUPER FAMICOM

Première simulation de catch à être prévue sur Super Famicom, Super Fire Prowrestling vous permettra de lutter contre plus de vingt adversaires pour devenir champion du monde. D'un maniement, au départ du moins, assez complexe, cette simulation devrait se révéler parfaitement cohérente tant le nombre de prises et de possibilités de jeu sont importantes. Doté d'un graphisme et d'une animation tout à fait respectable pour un jeu de la sorte, ce titre réalisé par Human (à qui l'on doit déjà Pro Wrestler sur PC Engine) pourrait bien devenir la simulation de catch référence sur console.

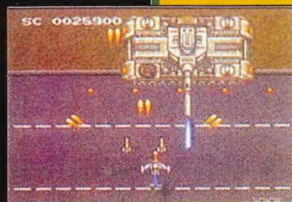


news PREVIEWS





DIMENSION FORCE ASMIK/SUPER FAMICOM



Dans Dimension Force, vous dirigez votre hélicoptère de combat à travers une dizaine de niveaux pour mener à bien la mission qui vous a été fixée. En luttant contre de véritables armadas ennemies armées jusqu'aux dents, vous pourrez même rencontrer des créatures aussi étranges que des dinosaures tout droit venus de la préhistoire. Bien que D-Force se déroule suivant un scrolling vertical, une impression de 3D a été rendue possible grâce à un altimètre qui per-



met de donner un peu de piment à l'ensemble, les combats ne s'effectuant alors plus seulement sur deux plans.

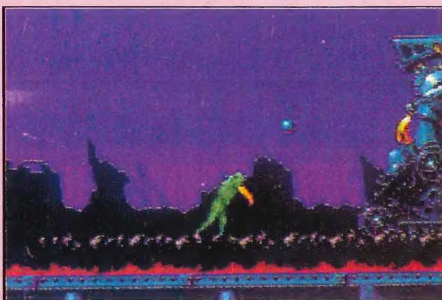
GEO DUEL ATARI/LYNX



Le principal avantage de Geo Duel c'est que pour une fois, ce jeu utilise toutes les capacités de la Lynx en matière de zoom et de perspective 3D. Alors que vous dirigez votre vaisseau à travers une ville futuriste, des ennemis venus de tous les points de l'écran, approchent et foncent sur vous. Complètement fou dans son déroulement, l'action de Geo Duel est excitante au possible. Un futur grand titre sur cette console que l'on a peut être tendance à perdre un peu trop souvent de vue. Sortie annoncée: avril 1992 c'est pas encore pour demain!



TERMINATOR VIRGIN GAMES/MEGADRIVE





Il est de retour, mais cette fois-ci c'est sur la Megadrive. Le cyborg tueur du futur va très bientôt venir frapper les tubes cathodiques de vos moniteurs. Vous êtes le brave et courageux Kyle Reese envoyé du futur pour protéger la belle Sarah Connor, futur mère d'un futur héros. Programmé sur une cartouche



de huit mégas, cette superbe adaptation de l'un des meilleurs film d'action de ces dernières années, Terminator est doté de graphismes et de bandes sonores à la hauteur du film. Un jeu fantastique que l'on aura plaisir à découvrir lors de sa sortie annoncée pour le début de l'année prochaine. Aucune date plus précise ne nous a malheureusement été communiquée.

HYPER ATTAX SEGA/MEGA CD



Avec le développement du Mega CD, de nombreux titres sont en cours de réalisation dans les ateliers du géant japonais. Parmi eux Hyper Attax, l'un des plus beau et des plus intéressants jeux jamais réalisés sur cette bécane.



Une action incroyablement bien menée et qui utilise toutes les capacités du Mega CD en matière de zoom par exemple, doublée de fantastiques dessins animés en guise de préambule à chaque nouveau niveau, permettront assurément à ce jeu d'être l'une des grandes vedettes de ce support.

TWINKLE TALE WAS/MEGADRIVE

A première vue Twinkle Tale ressemble bien à un jeu de rôle, mais en réalité il n'en est rien car il tient bien plus du Shoot'Em Up que du jeu d'aventure et de recherche bête et méchant. Vous êtes un petit magicien qui a la chance de détenir une canne magique qui lui permettra de détruire à vue tous les ennemis qui se promènent sous son nez. Comportant des scènes d'action intenses, des graphismes très fins et détaillés et des boss de fin monstrueux, Twinkle Tale est un bon jeu de tir qui tranche avec les productions spatiales réalisées en général sur cette machine.



F1 SUPER DRIVER
A COMPANY/SUPER FAMICOM

Pour son premier titre, A Company risque bien de faire un méchant carton, tant cette simulation de conduite de Formule Un semble excitante. Bien plus qu'une simple course où deux joueurs pourront s'affronter simultanément, F1 Super Driver respecte à fond tous les paramètres engendrés par ce type de jeu. De la tenue de route de la voiture, au moteur, en passant par les boites de vitesses, tout y est. Concurrente principale de F1 Exhaust Hit, une autre simulation de course automobile ressemblant plus à F-Zero, F1 Super Driver semble bien être complètement géniale. Aucune date de sortie définitive n'a cependant été annoncée.

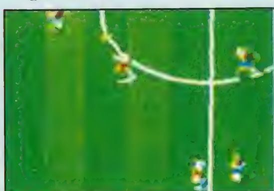


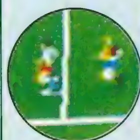
news PREVIEWS

TECMO CUP TECMO/MEGADRIVE

Suivant la tradition des Tecmo Bowl et des Tecmo Super Bowl, voici Tecmo Cup la seconde simulation de football sur Megadrive. Pouvant se jouer à deux simultanément cette simulation offre des avantages non négligeables par rapport à la version précédente. Ainsi, et bien que certaines règles ne soient pas toujours respectées, il vous sera parfaitement possible de réaliser des dribbles, des tacles, des têtes des retournés et tous les coups qui font le joie des nombreux mordus de ce sport en France.







CHUCK ROCK VIRGIN GAMES MEGADRIVE



De retour à l'époque de l'homme préhistoriques, voilà un personnage pour le moins pittoresque répondant au doux patronyme de Chuck Rock. Ce très cher ami a perdu sa petite



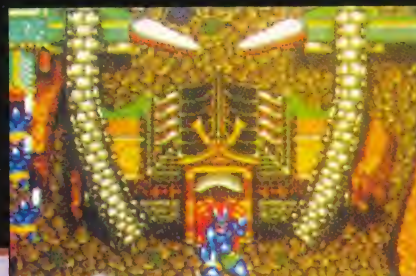


XARDION ASMIK/SUPER FAMICOM

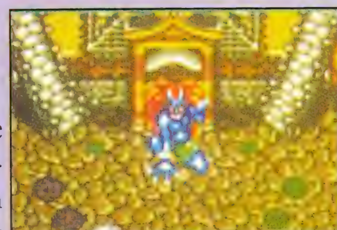


Ce nouveau jeu d'Asmik doté de fantastiques graphismes apporte au niveau de la maniabilité et du plaisir de jouer un nouveau confort encore inconnu sur Super Famicom. Vous pouvez choisir une variété de robots qui utilisent un armement de pointe ultra sophistiqué pour parvenir à vos fins. Avec un assortiment assez hétéroclite d'ennemis vous devrez affronter des monstres bien décidés à vous réduire en bouillie, à vos moindre faits et gestes, et cela dans des régions aussi diverses que variées (des buildings d'une ville futuriste, à la végétation luxuriante d'une jungle équatoriale en passant par des régions désertiques et glacées). Un jeu d'enfer prévu pour une sortie au Japon courant décembre.





SUPER PINBALL NAXAT/SUPER FAMICOM



Très largement inspiré de Devil Crash, le flipper référence sur console à l'heure actuelle, Super Pinball de Naxat pourrait bien suivre les trace de son prédécesseur tant ce jeu semble lui ressembler. Possédant à peu près toutes les fonctions et tous les bonus de Devil Crash, cette réalisation comporte en plus des graphismes et des sons tout à fait saisissants. Agrémenté par des monstres et des petits sprites parfaitement bien animés, Super Pinball devrait être disponible dès les premiers mois de l'année 1992.







amie, triste nouvelle pour lui, il faudra donc l'aider à la retrouver. Tout en rencontrant des personnages assez antipathiques vous devrez vous frayer un chemin à travers la faune et la flore assez intense à cette époque. D'une réalisation superbe, Chuck Rock est un jeu agréable qui devrait arriver en France au début de l'année prochaine. Attendez donc encore un peu avant d'en profiter d'avantage.





MAGIC SWORD
CAPCOM
SUPER FAMICOM







Issu des machines d'arcade, Magic Sword est très certainement l'une des plus belles réalisations de Capcom (avec Ghouls'n'Ghosts qu'il ne faut quand même pas oublier). Dans ce jeu vous devrez choisir votre combattant (homme ou femme) avant de partir dans une lutte sanglante contre les forces du mal. Armé de votre épée fétiche vous voilà affrontant des monstres géants et effrayants dans des combats motels. Tout en vous enfonçant au coeur de l'action, vous pourrez libérer des personnages prisonniers qui viendront si nécessaire vous porter mains forte. Une excellente conversion qui devrait, selon toutes vraisemblance, voir le jour avant la fin du printemps de l'année prochaine.

news PREVIEWS

TOP RACER
KEMCO/SUPER FAMICOM

Cette nouvelle simulation de conduite automobile offre un écran partagé en deux, ce qui permet à la façon de Megatrax sur Megadrive ou de Fastest One, à deux joueurs de s'affronter simultanément sur le même circuit. Dès le départ vous avez le choix entre vingt voitures différentes, chacune possédant bien évidemment des capacités et des performances propres. Choisissez entre une boite manuelle et automatique et partez pour une course effrénée sur l'un des huit circuits qui pourront ou non être sous la pluie, la neige où même pire dans le noir complet. A vous de jouer! Sotie annoncée au Japon en décembre.





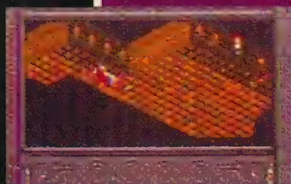




THE IMMORTAL
ELECTRONIC ARTS MEGADRIVE



Si vous vous sentez prêt pour des combats sanglants et dangereux, alors The Immortal est un jeu qui vous plaira. Frayez vous un chemin parmi des précipices, évitez les bestioles géantes n'ayant que la seule envie de vous avaler à quatre heures, et participez à l'une des plus grandes aventures de la décennie. Entièrement réalisé en pseudo 3D (3D isométrique) The Immortal comporte des graphismes détaillés, complétés par des bandes sonores fabuleuses. Ce jeu devrait être disponible à l'heure où vous lirez ces lignes.







F1 CIRCUS
NICHIBUTSHI/MEGADRIVE



Converti de la PC Engine, où ce jeu en est déjà à son second volume, F1 Circus est une simulation de Formule Un. Comportant la plupart des éléments qui rendent ce type de jeu particulièrement prenant, la réalisation de ce titre est particulièrement soignée. Alors que l'action est entièrement vue du dessus, un scrolling multi-directionnel d'une incroyable rapidité permet de suivre le déplacement de votre voiture à chaque instant. Peu être moins réaliste que Fastest One, F1 Circus devrait cependant avoir également ses adeptes.



SONIC THE HEDGEHOG
SEGA/GAME GEAR

Revoilà la petite mascotte de Sega, cette fois-ci non plus sur Megadrive ou Master System mais bel et bien sur Game Gear. Aussi bien réalisé que possible compte tenu du jeu et des capacités de la machines, Sonic est sur Game Gear un véritable modèle du genre. Toujours aussi rapide et speedé de la tête, cette réalisation est à la hauteur de toutes les espérances des fans de la portable. Un jeu génial qui verra le jour dans le courant du mois de décembre en France.





MEGADRIVE

CONSOLE SEULE	949F
CONSOLE + 1 JEU (version française officielle)	1090F

LOGICIELS
avec boîte et notice en français

STREET OF RAGE	395F
SONIC	395F
ALIEN STORM	395F
FANTASIA	425F
SPIDERMAN	425F
MICKEY MOUSE	425F
FLICKY	315F
FATAL LABYRINTH	315F
ABRAHAMS BATTLE TANK	475F
688 ATTACK SUB	475F
FAERY TALE	475F
CENTURION	475F
PHANTASY STAR 3	599F
MIGHT AND MAGIC	599F
SUPER MONACO GP	395F
SHINOBI	395F
MOONWALKER	395F
MYSTIC DEFENDER	395F
GOLDEN AXE	395F
GHOOLS AND GHOST	475F
PGA TOUR GOLF	475F

LES NEWS

MONSTER WORLD III	395F
DECAPATTACK	395F
GOLDEN AXE 2	395F
JEWEL MASTER	395F
BONANZA BROS	395F
JOE MONTANA 2	395F
WRESTLE WAR	395F
DONALD DUCK	425F
MERCS	475F
ROAD RASH	475F
KILLING GAME SHOW	475F
DARK CASTLE	475F
ROBOCOP	475F
THUNDER FORCE 3	475F
F.22 INTERCEPTOR	475F
THE IMMORTAL	475F
CALIFORNIA GAMES 2	475F
EA HOCKEY	475F
TDE JAM & EARL	475F
STARFLIGHT	599F
SHINING DARKNESS	599F

LES PROMOS

HERZOG ZWEI	199F
SPACE HARRIER 2	199F
FORGOTTEN WORLDS	199F
SUPER LEAGUE	199F

LOGICIELS IMPORTS

DJ BOY	199F
WIP RUSH	199F
ZOOM	199F
PHELIOS	199F
XDR	199F
HURRICANE/TWIN HAWK	249F
ARCUS ODISSEY	449F
BEAN BALL BENNY	449F
BATMAN	449F
DINOLAND	449F
EL VIENTO	475F
FASTEST ONE	449F
GYNOUG	449F
MEGA TRAX	399F
OUT RUN	449F
GALAXY FORCE 2	475F
CRISTAL QUEST	399F
PACMANIA	449F
PIT FIGHTER	449F
RAMPART	449F
PAPERBOY	449F
STREET SMART	449F
HARVEL LAND	449F
STORMLORD	449F
CROSS FIRE	449F
SAINT SWORD	449F
VALIS 3	399F
RAIDEN TRAP	449F
WARDNER	399F

ACCESSOIRES

ADAPT. CART.JAPONAISE	99F
JOYSTICK PRO 2	129F
JOYSTICK PYTHON 3	169F
ARCADE POWER STICK	399 F

NOUVEAU METZ STRASBOURG

NINTENDO

CONSOLE BASE	490F
CONSOLE + TOTUES NINJA	690F

LOGICIELS

BATTLE OF OLYMPUS	390F
BOULDER DASH	330F
CHEVALIER ZODIAQUE	390F
DEFENDER OF THE CROW	430F
ISOLATED WARRIOR	390F
KABUKI-QUANTON FIGHTER	390F
KICKLE CUBICLE	330F
LOW G MAN	390F
POWER BLADE	390F
ROLLER GAMES	430F
SHADOW WARRIOR	390F
SHADOW GATE	490F
THE SIMPSON'S	360F
TOP GUN AND MISSION	430F
WWF CHALLENGE	330F
SKI OR DIE	390F
MARBLE MADNESS	390F
DIGGER	390F
CALIFORNIA GAMES	390F
TIME LORD	390F
CORVETTE	390F

MARIO BROS 3 430F
disponible début novembre

JOYSTICK PYTHON 2	129F
JOYSTICK MAVERICK 2	158F

MASTER SYSTEM

CONSOLE + 1 JEU	490F
CONSOLE + 2 JEUX	690F

LOGICIELS

PACMANIA	299F
POPULOUS	299F
FINAL BUBBLE BOBBLE	299F
OUT RUN EUROPA	299F
LEADER BOARD	299F
SPEDERMAN	345F
STRIDER	345F
ALIEN STORM	345F
SHADOW DANCER	345F
HEROES OF THE LANCE	345F

ACCESSOIRES

ADAPT. M.S/G.G	199F
JOYSTICK PYTHON 1	129F
JOYSTICK MAVERICK 1	158F

GAME GEAR

CONSOLE + COLUMNS	990F
PACK PROMO (CONSOLE +COLUMNS+MICKEY+ ADAPTATEUR SECTEUR)	1295F

LOGICIELS

WOODY POP	215F
PENGO	215F
PUTTER GOLF	215F
FACTORY PANIC	215F
SUPER MONACO GP	215F
WONDER BOY	215F
PSYCHIC WORLD	215F
MICKEY	245F
SHINOBI	245F
G.LOC	245F
DRAGON CRISTAL	245F
OUT RUN	245F
NINJA GAIDEN	245F
JOE MONTANA	245F
SPACE HARRIER	245F
FROGGER	245F
DONALD DUCK	245F
SPIDERMAN	245F
GOLDEN AXE	245F
BATTER UP	245F
PACMAN	245F
REVENGE OF DRAGON	245F
LEADER BOARD	245F
DEVILISH	245F
FANTAZY ZONE	245F
GRIIFIN	245F
ALLEY WARS	245F
MAPPY	245F
WAGA LAND	245F
ADAPTATEUR M.S/GG	199F

GAME BOY

CONSOLE + TETRIS avec câble de liaison/écouteurs	590F
PACK PROMO (CONSOLE TETRIS+CABLE +ECOUTEURS+SUPERMARIOLAN +LIGHTBOY+PILES)	990F

LOGICIELS A 175F

FLIEULL-PIPEDREAM-RENJU
DEADALLIAN-Q BILLION

LOGICIELS A 195F

ALLEWAY - BALLOON KID - BOULDER DASH - BURAI FIGHTER - BUGS BUNNY-CHESSMASTER - QIX - DR MARIO - DOUBLE DRAGON - GOLF - GARGOYLE-QUEST - FORTRESS FEAR-GODZILLA- KWIRK-HYPER LODE RUNNER - MOTOCROSS MANIACS - PITHAN - CATRAP - R-TYPE - RADAR MISSION - REVENGE GATOR - SUPER MARIO LAND - SIDE POCKET - WORLD CUP SOCCER - KUNG FU MASTER - HARMONY

LOGICIELS A 219F

DUCK TALES - CHASE HQ - ROBOCOP

LOGICIELS A 229F

BATMAN - F 1 RACE - GREMLINS 2 - LOCKN CHASE - MARU'S MISSION - TORTUES NINJA - DEAD HEAD SCRAM

LOGICIELS A 245F

BASES LOADED - BATTLE BULL - BUBBLE GHOST - BUGS BUNNY 2 - CRISTAL QUEST - CYRAID - ISHIDO - GO GO TANK - IN YOUR FACE - SOLOMON'S CLUB - SHANGAI - ROLAND'S CURSE - PAPERBOY - PACMAN - NINJA BOY - MYSTERIUM - NFL FOOTBALL - MALIEU VOLLEY - LOOPZ - WORLD BOWLING - SADS ADVENTURE - MICKEY MOUSE 2

LOGICIELS A 265F

DAYS OF THUNDER - GAUNTLET 2 - BATTLE TOADS - BEETLEJUICE - BUBBLE BOBBLE - NORTH STAR - KEN PUNISHER - HAL WRESTLING - HATRIS - RED OCTOBER - CHOPLIFTER 2 - MICKEY DANGEROUS CHASE - CONTRA - NEMESIS 2 - BATTLE UNIT ZEOTH - SKATE OR DIE - BAD'N RAD - TAIL GATOR - SWORD OF HOPE - MEGAMAN - BURGER TIME - SNEAKY SNAKES - ATOMIC PUNK - DOUBLE DRIBBLE - DRAGON'S LAIR - FASTEST LAP - MARBLE MADNESS - PAPER BOY 2 - PRINCE OF PERSIA

LOGICIELS A 275F

BILL & TED - BLADES OF STEEL - CHAMPIONSHIP GOLF - TURRICAN - WWF SUPERSTARS - CASTELVANIA 2 - F1 RACE + ADAPTATEUR 4 JOUEURS - NINJA GAIDEN - SUPER SCRABBLE

LOGICIELS A 295F

FINAL FANTASY 1 & 2 - ULTIMA - CAESAR'S PALACE

ACCESSOIRES

LIGHT BOY PROMO	225F
GAME LIGHT PROMO	99F
CASE BOY	115F
BOITIER NEXOFT	99F
SAC LIGHT BOY	149F
BATTERY PACK	299F
SACCOCHE A LOG	225F

DES NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES!

NEC

CORE GRAFX + JEU	990F
CORE GRAFX PUISSANCE 5	1290F
SUPER GRAFX + JEU	1490F
PC ENGINE GT + JEU	2390F

PROMO

R TYPE	249F
POWER ELEVEN	249F
MOTOROADER	249F
WATRIS	249F

NEO - GEO

CONSOLE + 1 JEU	3490F

LOGICIELS

JOY JOY KID	990F
LEAGUE BOWLING	990F
BASE BALL STARS	1290F
NINJA COMBATS	1290F
CYBERLIP	1290F
MAGICIAN LORD	1290F
SUPER SPY	1390F
RAGUY BLUE J	1390F
GHOST PILOT	1390F
SENGOKU	1390F
ASO2-ALPHA	1390F
KING OF THE MONSTER	1390F
BURNING FIGHT	1390F
TOP PLAYER GOLF	1490F

LOCATION POSSIBLE SEMAINE OU WEEK-END

SUPER FAMICOM

LOGICIELS

ACTRAISER	495F
BOMBUZAL	495F
GRADIUS III	495F
SD GRID BATTLE	495F
F ZERO	495F
R TYPE	590F
DARIUS TWIN	590F
FINAL FIGHT	590F
POPULOUS	590F
SUPER MARIO WORLD	590F
SIM CITY	590F
Y'S	590F
AREA 88	590F
PRO SOCCER	590F
SUPER TENNIS	590F
JERRY BOY	590F
GHOULS'NN GHOSTS	590F

LYNX

LYNX 2	795F

TOUS LES LOGICIELS A 249F!

NOUVEAUTES :

NINJA GAIDEN
WARBIRDS
PACLAND
BLOCK OUT

VIDÉO GAMES

NANCY

Galerie Saint Sébastien
1er Etage - Prés aquarium
Tél : 83-35-49-33

METZ

C/C Saint Jacques

STRASBOURG

3, Rue d'Austerlitz
Tél: 88.25.58.56

VPC

Galerie Saint Sébastien
Boîte aux lettres n°54
54000 NANCY

BON DE COMMANDE

NOM : ....
PRENOM : ....
ADRESSE : ....
....
VILLE : ....
CODE POSTAL : ....
Tél : ....

TITRES	PRIX
PORT LOGICIELS 20F CONSOLE PORTABLE 50F CONSOLES TV 100F	
TOTAL	

Chéque & Mandat	0
Contre Remboursement	+ 35F

CADEAU

VPC & BOUTIQUES EN NOVEMBRE
500F D'ACHAT = 1 MONTRE LCD GRAT.

VIDÉO GAMES

METZ • NANCY • STRASBOURG
1er SPECIALISTE CONSOLES DE L'EST DE LA FRANCE

news PREVIEWS



SHINING FORCE
CLIMAX/MEGADRIVE

Vu le succès remporté par Shining In The Darkness, il est pas étonnant que les éditeurs de ce superbe jeu de rôle pensent déjà à la suite. Bien que l'histoire et le scénario aient évolué, on retrouve dans Shining Force toutes les merveilles qui nous avaient tant séduites lors du premier chapitre de ce jeu. Cependant, quelques améliorations notamment au niveau de l'animation des protagonistes de l'aventure ont été apportées, ce qui n'est pas pour nous déplaire. De longues heures de jeu en perspective. Sortie annoncée au japon courant décembre, malheureusement quelques mois d'attente seront nécessaires pour profiter des textes dans une langue un peu moins barbare.

F1 GRAND PRIX MEGADRIVE



Suivant le principe de F1 Circus qui a déjà fait ses preuves, F1 Grand Prix est comme son nom l'indique une simulation de Formule Un qui vous fera participer aux plus grandes courses du monde. Graphiquement assez simple, la fluidité du scrolling multi-directionnel devrait cependant permettre à ce titre de bien se comporter devant F1 Circus, qui part avec l'avantage d'être un jeu déjà connu. Reste à voir si F1 Grand Prix sera suffisamment bon pour souffrir la comparaison.



WANI WANI WORLD
KANEKO/MEGADRIVE





Wani Wani World est un jeu de plates-formes, qui ressemble plus ou moins à Bubble Bobble. Agrémenté par des graphismes fins mais assez enfantins, cette réalisation de Kaneko offre tout de même l'avantage de présenter une action rapide avec de nombreuses surprises. Avec de bonnes idées et tout plein de gags, Wani Wani World est prévu pour janvier. Un soft bien sympa, distayant et gai qui change des sempiternels Shoot'Em Up à gogo.



FIGHTING MASTERS
TRECO/MEGADRIVE



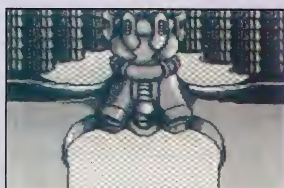
Si vous aimez les combats, vous allez être gâtés avec Fighting Masters, il n'y a que ça du début à la fin. Inspiré de Street Smart, ce jeu d'action pur et dur où la loi des poings règne en maître vous obligera d'acquérir une sacrée expérience pour en arriver à bout et pour détruire toutes les créatures qui vous feront face. Doté d'excellents graphismes qui changent en fonction des niveaux, Fighting Masters est un très bon jeu d'action. Disponible au Japon début décembre, en France une semaine plus tard environ.



BLASTER MASTER BOY
SUNSOFT/GAMEBOY

Blaster Master, un classique, a été modifié et réduit en dimensions pour parfaitement être adapté sur la console noir et blanc de Nintendo. Comme à l'habitude vous devrez déposer des bombes pour faire apparaître des objets précieux et récupérer des bonus. Si vous êtes chanceux, vous pourrez obtenir des statues qui vous donneront des points supplémentaires ainsi que des primes que l'on ne peut pas trouver au cours d'un jeu normal.





BALLISTYX / PC ENGINE

Issu des ordinateurs ludiques (dieu ait leurs âmes) sur lesquels ce jeu de Psygnosis avait connu un certain succès, Ballistyx est une sorte de football futuriste qui se joue sur un terrain incliné. Le but est bien évidemment de marquer le maximum de buts possible. Mais attention, l'inertie des balles est importante et pour parfaitement maîtriser la situation, vous devrez bien analyser la trajectoire de la balle. Graphiquement assez beau, Ballistyx devrait être disponible dès le début de l'année prochaine.



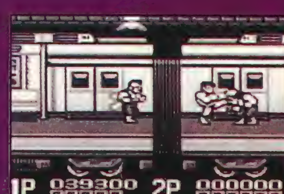
DOUBLE DRAGON II ACCLAIM/GAMEBOY

Inutile de commenter ce titre, vous le connaissez sur le bout des doigts. Tous les possesseurs de Gameboy possédent la première partie. Juste un petit mot au passage, Double Dragon II reprend trait pour trait les caractéristiques de DDI à un détail près, les graphismes sont encore meilleurs et les animations encore plus souples et performantes. Une réussite de plus pour l'équipe d'Acclaim et un jeu d'action comme on les aime pour nous.







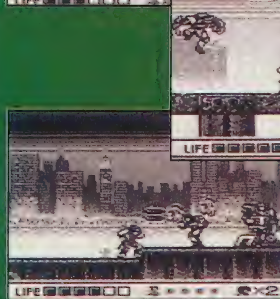


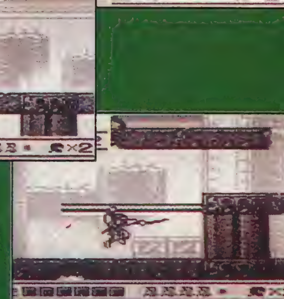
NINJA GAIDEN
TECMO/GAMEBOY

Dans la peau du valeureux guerrier Ryu, vous allez devoir affronter les forces des ténèbres pour rendre au peuple de la terre la liberté qui était la sienne avant que des événements fâcheux ne surviennent. Pur jeu d'action et de baston, Ninja Gaiden est sur la Gameboy parfaitement bien réalisé. Les graphismes sont fins et l'intensité du jeu assure aux joueurs de sacrés bons moments. Et un hit en perspective, un...

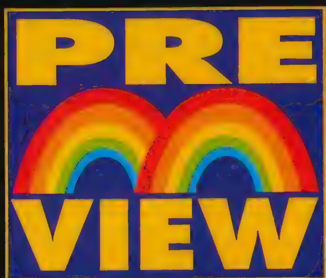








PREVIEW SUR MEGADRIVE



QUACKS









Lors du dernier CES à Chicago, Quackshot avait véritablement soulevé l'enthousiasme général, au même titre que Sonic à Las Vegas. Le public se battait, s'arrachait les vêtements, se marchait sur les pieds, se bousculait, jouait des coudes pour avoir accès au joypad et quand on voit l'objet de toutes ces convoitises, on comprend vraiment les raisons d'un tel enthousiasme.

Dans la lignée de Sonic et de Mickey Mouse, Quackshot met une nouvelle fois en scène un des vedettes de Walt Disney, et non des moindre puisqu'ici vous allez carrément être dans la peau du plus célèbre des canards du monde, j'ai nommé Donald.

Ahh, ahhh quelle belle aventure que celle que vous allez vivre, à bord de votre hélicoptère, vous allez voyager à travers le monde, rencontrer de nombreux ennemis et percer leurs défenses à l'aide de ventouses. Comment de ventouses? Ehh oui, Walt Disney oblige. Vous ne pensiez tout de même pas qu'un vedette aussi célèbre que le bon Donald allait se défendre





comme un vulgaire bandit, un renégat de dernière zone avec un pistolet ou un fusil mitrailleur. Tsss, c'est vraiment mal connaître la compagnie américaine de dessins animés.

Complètement plongé dans un univers accueillant, dynamique et sympathique au possible, Donald Duck vous fera voir du pays. Des contrées lointaines, des terres des maharajahs aux châteaux hantés des plaines d'Ecosse, en passant par les temples Incas

Donald à la recherche de Minn

HOT

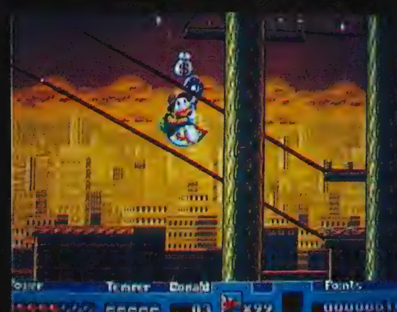




d'Amérique latine et par les buildings des plus grandes villes des Etats-Unis, vous allez vous éclater comme un petit fou à trimballer Donald de région en région à la recherche de Minnie. Suivant le principe de Mickey Mouse et autres Sonic (qui n'est pas de Walt Disney), Quackshot démarre donc sur des bases solides qui dans le passé ont déjà fait leurs preuves. D'autant plus qu'outre le jeu de plates-formes, Donald comporte également une petite, mais alors toute petite partie "aventure", qui à l'avantage de mettre encore un peu plus de piment dans le jeu. D'une réalisation somptueuse, enfin vous verrez, Quackshot sera disponible partout dans le courant de décembre.











EDITEUR : SEGA
DISPONIBILITE : DECEMBRE

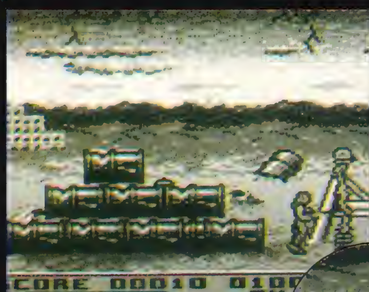


ie. merci Onc'Disney



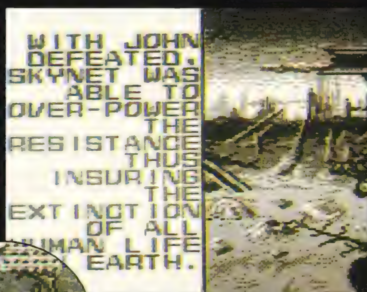
TERMINATOR 2

Que les choses soient claires, si vous n'avez pas vu le film, allez-y, c'est de la démence pure et douce.Il est vrai qu'en général on a peut tendance à vous faire profiter des nouveautés sur cette machine, préférant peut-être sûrement les belles grandes photos couleurs aux petits clichés noir et blanc de la Gameboy. Cette fois-ci pourtant on n'a pu résister à la joie de vous présenter Terminator II, The Judgement Day, tant le film nous a sidéré d'effets spéciaux gigantesques. Bien sûr loin d'atteindre cette qualité, je doute d'ailleurs fort que le budget pour le développement de cette cartouche ait atteint celui du film (environ 100 million de dollars!), Terminator II devrait cependant assurer un maximum lors de sa sortie annoncée dans le courant du mois de décembre. A mi-chemin entre le jeu d'action et de réflexion, Terminator II est un jeu qui devrait enthousiasmer bon nombre de joueurs tant ses qualités sont nombreuses, et encore je ne vous parle pas de sa réalisation qui a priori risque d'être un petit modèle du genre.



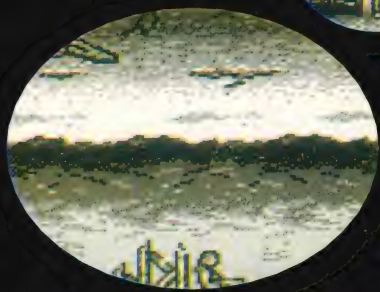
Si vous ne détruisez pas tous les générateurs, un champ de force bloquera votre passage vous empêchant de continuer.

Cet écran, comme vous le comprendrez bien, est l'écran que vous ne voudriez jamais voir. Et pourtant il apparaît bien plus souvent qu'on ne le croit.



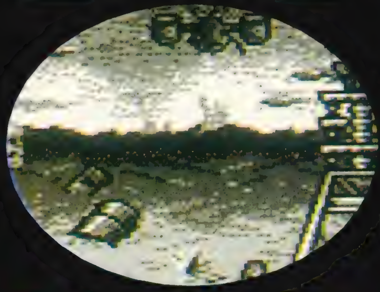


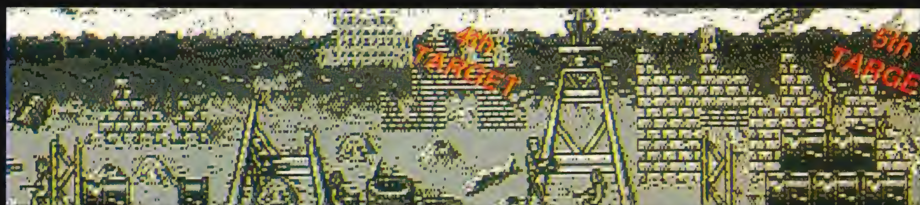
ATTENTION,
LES ATTAQUES DE SKYNET VIENNENT DU SOL ET DES AIRS!



Des jets surarmés essayeront de vous balancer des bombes sur la tête, soyez attentif et ayez les bons réflexes.

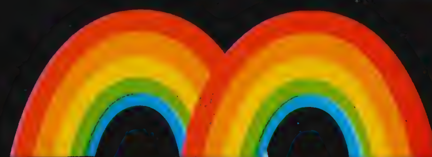






EDITEUR: LJN

Schwarzy revient.
Et il est très en colère !!!...





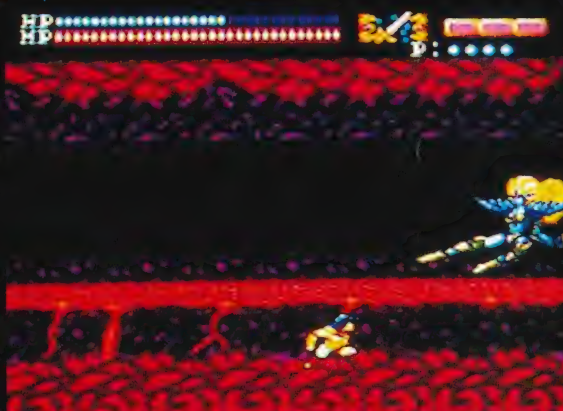
VALIS

Voici les aventures de la belle Yoko qui redébarquent sur Megadrive. Après avoir vécu le troisième volet (dans Valis III) de cette Saga, on va enfin pouvoir connaître le début de l'histoire et savoir pourquoi diable elle a engendré autant de suites (je vous rappelle que, sur PC engine, on en est déjà au quatrième chapitre, presque plus que la série des Vendredi 13 !). Yoko, l'héroïne, est une charmante étudiante qui ne demandait pourtant rien à personne. Un jour, elle fut sélectionnée par un empire bienfaisant pour se dresser contre les forces de l'obscurité qui rêvent secrètement de s'emparer de notre bonne vieille Terre. Cette situation intolérable aux yeux de tous ne pouvait plus durer, et voilà notre demoiselle partie pour sauver la Terre et ses habitants d'une fin certaine.
Composé d'une dizaine de niveaux, le jeu est rondement mené de bout en bout. Alors que toute l'action est suivie grâce à un scrolling multi-directionnel de très bonne qualité ma foi, les mouvements de la belle sont parfaitement fluides quoiqu'un peu déphasés par rapport à la vitesse de son déplacement. Ce qui n'est pas toujours d'un réalisme transcendant, mais bon, on s'en passera. Quant aux mouvements, Yoko n'a pas trop de problèmes pour sauter, courir, marcher, se baisser pour éviter les tirs ennemis, elle peut même fort joliment glisser afin de passer sous des obstacles inopinés. D'une réalisation cohérente, Valis est un titre qui devrait recueillir un bon succès auprès de nos 369 millions de lecteurs. Seule petite objection, la version qui nous a été présentée semblait assez simple, espérons que les auteurs auront augmenté un peu la difficulté pour donner au jeu une durée de vie un peu plus longue.













DISPONIBILITE: JANVIER
EDITEUR: RENOVATION

le retour de la belle Yoko

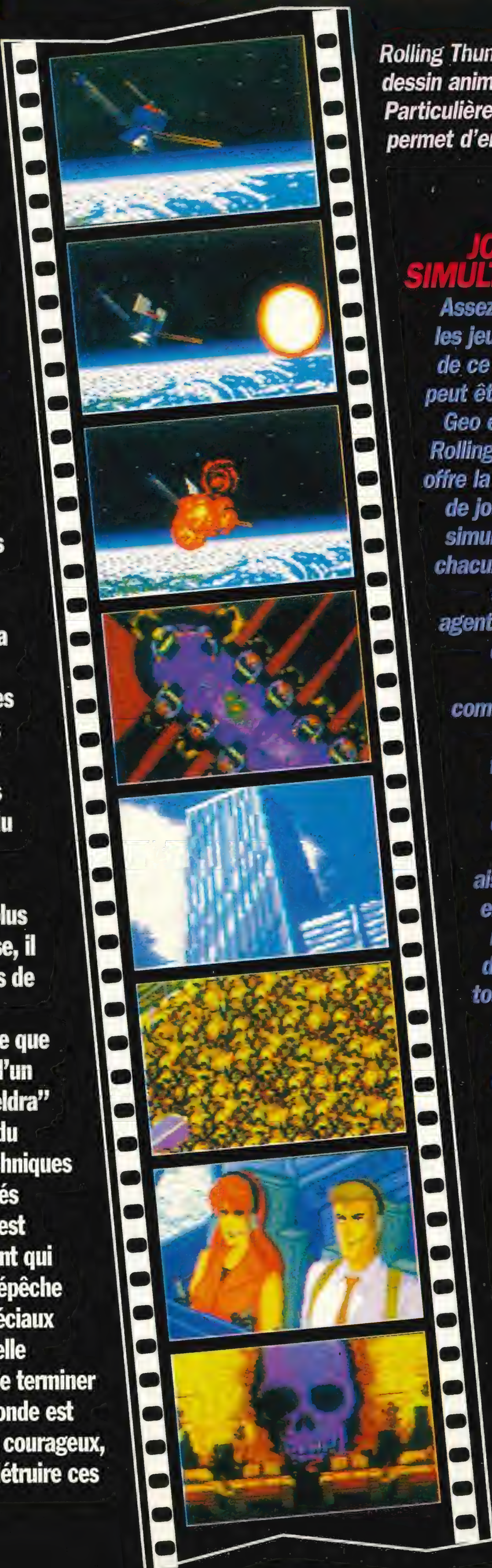




ROLLING THUNDER II

la destinée de la terre est entre vos mains !

L'un des jeux d'arcade les plus populaires de ces dernière années est en cours d'achèvement dans les laboratoires de développement de Namco.Nous sommes à la fin du vingtième siècle et une force mystérieuse a écarté les satellites terrestres hors de leurs orbites. C'est une véritable catastrophe pour la terre car ces satellites étaient la base même du développement technique et commercial de la planète. Cette situation intolérable ne pouvait plus durer, il fallait faire quelque chose, il fallait agir, mais comment? Après de longues recherches et des investigations poussées, il s'avère que la source du problème provient d'un groupe d'extrémistes appelé "Geldra" qui bien déterminé à s'emparer du pouvoir a réussi, grâce à des techniques avancées, à détourner ces satanés satellites. Désormais la solution est simple et émane du gouvernement qui sentant que la fin était proche dépêche deux de ses meilleurs agents spéciaux pour sauver le monde d'une cruelle domination. A vous de jouer et de terminer les onze niveaux, le destin du monde est entre vos mains. Soyez précis et courageux, il ne faut pas rater l'occase de détruire ces enfoirés de terroristes!



Rolling Thunder II débute avec une sorte de petit dessin animé présentant l'histoire du jeu. Particulièrement spectaculaire, cette scène permet d'emblée de se plonger au coeur du jeu.

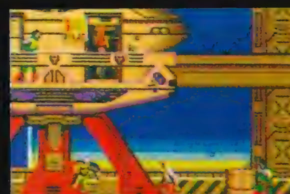
DEUX JOUEURS SIMULTANES !

Assez rare dans les jeux d'action de ce type (sauf peut être sur Neo Geo et encore), Rolling thunder II offre la possibilité de jouer à deux simultanément, chacun dirigeant son propre agent spécial. A deux, vous pouvez combiner votre force de frappe, vos armes et détruire un peu plus aisément les ennemis qui ne cessent de surgir de toutes parts. Et puis, ne dit-on pas que l'union fait la force!















DES ARMES FANTASTIQUES

Comme son prédécesseur, Rolling Thunder II offre une très grande variété d'armes, qui à chaque instant vous permettront d'augmenter votre force de frappe et votre puissance de feu. Ouvrez les portes des salles de munitions et faites le plein de mitraillettes et autres lasers. Sachez tout de même garder un oeil attentif sur votre jauge de munitions, ça serait trop bête de tomber en rade d'autant que les ennemis ne cesseront de bondir en nombre toujours plus important.



TIRS SIMPLES

Ce pistolet est votre arme initiale. Mais attention, il ne tire qu'une balle à la fois.



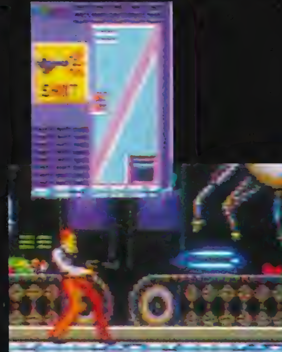
MITRAILLETTE

Cette arme vous permettra d'aligner un peu plus d'ennemis à la fois grâce à son tir automatique.



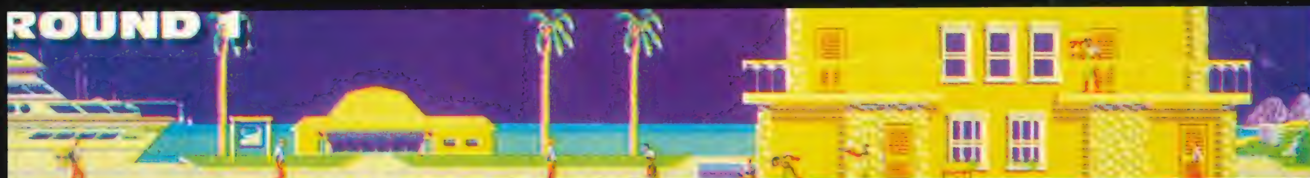
LANCE-FLAMMES

Le lance flamme est une arme très efficace, mais son rayon d'action est limité.



LASERS

Le laser est l'arme la plus puissante et la plus meurtrière, mais c'est également la plus difficile à trouver.





ROUND 2

Tout en progressant vous devrez éviter les tirs ennemis mais aussi faire gaffe au chien qui vous court après. Trouvez le boss de fin et détruisez le à grands coups de lance-flammes.



ROUND 3

Avancez prudemment car les ennemis deviennent de plus en plus dangereux et vicieux. N'oubliez pas de prendre des munitions en ouvrant les portes des salles secrètes.



ROUND 4

Vous avez trouvé la villa de Gimbo. C'est bien mais ce n'est pas encore suffisant pour arriver au terme de l'aventure.



ROUND 5

Faites attention lorsque vous pénétrez dans le niveau 5, les ennemis sont méchamment planqués et surgissent toutes les demi secondes!




ROUND 6

Vous êtes arrivés à la base de recherche biologique de l'ennemi. Des créatures immondes débarquent de partout, jouez du laser si vous en avez un!

EDITEUR : NAMCOT
DISPONIBILITE : DECEMBRE





DRAGO

Kirk un brillant et valeureux combattant est dans un mouise pas possible, sa copine, la gente et charmante princesse Daphnée s'est faite enlever sous ses yeux lors de l'une de leur balades en forêt. Tout était pourtant merveilleux sur cette terre, les oiseaux chantaient encore et les champs de blé nourrissaient un peuple pacifique. Après cette terrible catastrophe qui ébranla le coeur de notre aventurier mais également le royaume, une seule solution s'imposait, il fallait secourir la princesse pour redonner au peuple une joie de vivre et pour rétablir un certain ordre dans la vie amoureuse de notre héros. Cette solution est simple et se résume en quelques mots, il faut affronter les forces avides des profondeurs de l'enfer pour sauver et délivrer la belle des griffes des tyrans.

A l'origine, Dragon's Lair est le premier jeu d'arcade disponible en laser en salle d'arcade.

Bien que ce support n'en était encore qu'à ses premiers essais, le jeu lui avait connu un immense succès malgré des possibilités de jeu assez limités. Il fallait tout juste donner un coup de manette à droite ou à gauche au moment propice pour passer les obstacles. Dans cette adaptation de Dragon's Lair on retrouve un petit peu le même esprit de jeu. Bien que plus riche au niveau des commandes, passer certains passages relève de l'exploit. La précision mes frères, la précision dans vos déplacements et dans votre position à l'approche de certains ennemis sera encore plus que votre épée ou que vos couteaux l'arme le plus efficace pour défaire et rayer de la carte ces









SUS AUX CANCRELATS DE

...ON'S LAIR





cancrelats de bas étages.
Au niveau de la réalisation, la préversion qui nous a été présenté laisser augurer de bonnes choses, de très bonnes choses, d'excellentes choses même. En fait, pour être tout à fait franc, voir pareil merveille sur une console huit bits est un véritable prodige, un miracle. Kirk bouge d'une manière on ne peut plus réaliste, les animations ainsi que la maniabilité sont d'une étonnante souplesse. Disponible dès le mois de décembre, Dragon's Lair's sera assurément l'une des meilleures ventes de noël sur la NES et franchement lorsqu'on a vu de quoi ce titre était capable, on ne se demande même pas pourquoi.

EDITEUR : CSG
DISPONIBILITE : DECEMBRE







BAS ETAGES !



PREVIEW SUR MEGADRIVE



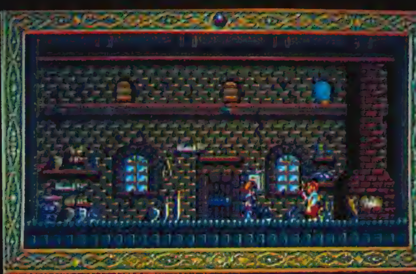
YS III

Connu par la plupart d'entre vous, passionnés que vous êtes, Ys III est un jeu de rôle qui offre à l'utilisateur tous les principaux avantages du parfait jeu de combat. Ce parfait compromis entre l'action et l'aventure est sans nul doute la base même d'un jeu brillant et palpitant qui vous entraînera durant de longues heures dans des parties









enchaînées et endiablées avec votre joypad. Le but de votre mission est simple, vous devez détruire les forces des ténèbres qui envahissent votre jolie contrée. Pour ce faire, vous n'aurez guère le choix et partir au cœur de pays ennemis est votre seul salut.

Tout commence alors que vous n'avez pratiquement pas un radis en poche, juste de quoi vous acheter une épée toute pourrie et quelques sorts magiques qui pourront vous être utiles le cas échéant. Après avoir causé avec plusieurs personnes qui auront l'heureuse initiative de vous avertir des quelques dangers qui pourront survenir au cours de votre périple, vous voilà prêt à massacrer tout ce qui bouge pour engranger un maximum de points de vie et de pièces d'or qui vous seront d'ailleurs fort utiles pour continuer la suite de la quête. Hormis la centaine de monstres et de bestioles collantes que vous aurez à détruire pour arriver au terme de cette aventure épique, vous pourrez également chemin faisant récolter quelques objets précieux et estimables qui permettront au héros d'augmenter sa force de frappe. Entre les amulettes, les potions revitalisantes, les potions magiques, les herbes, les armures de bronze, d'argent, d'or, les épées de bronze, d'argent et d'or elles aussi, vous aurez tout le loisir de vous éclater comme un pape avec ce jeu de rôle d'une conception assez

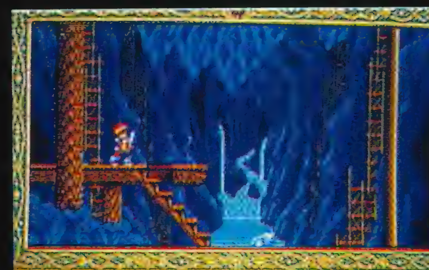




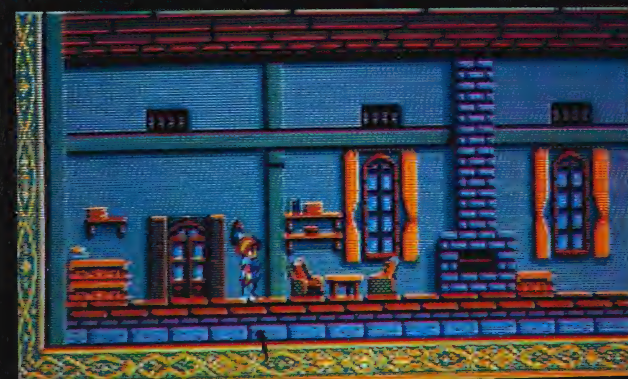








inhabituelle. Si l'action est omniprésente dans Ys III, n'allez surtout pas croire que la partie recherche est inexistante. Certes moins primordiaux que dans un jeu du type de Phantasy Star ou Sword Of Vermillon, la recherche et la réflexion, l'art de savoir utiliser les sorts au bon moment et contre les bons ennemis sont également des facteurs importants qu'il faut prendre en considération lorsqu'on entreprend une partie de Y's. Sans être complètement catégorique (la version qui nous a été présentée n'étant encore pas définitive), la réalisation de ce jeu de rôle semble remarquable. Graphiquement parlant, les décors sont variés et les couleurs bien choisies. De plus, et cela est incontestable, l'animation et notamment les scrollings différentiels horizontaux sur trois plans sont largement supérieurs à ceux de la version du CD Rom de la PC Engine. D'un intérêt palpitant, Y's III est un jeu grandiose qui ravira les amateurs d'action mais également les fous de rôle qui trouveront eux aussi leur compte dans cette production.

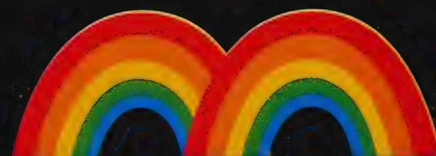








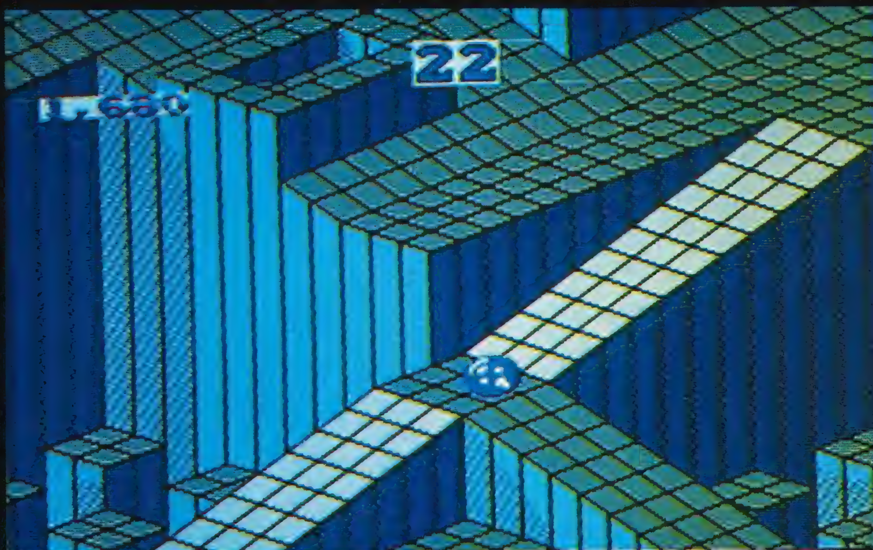
DISPONIBILITE: DECEMBRE
LANGUE: ANGLAIS
NOTICE: FRANCAISE
EDITEUR: RENOVATION

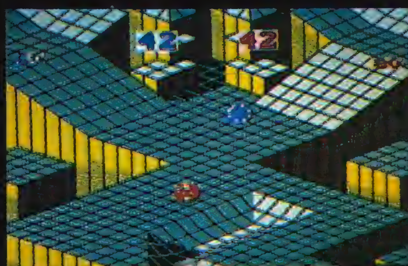


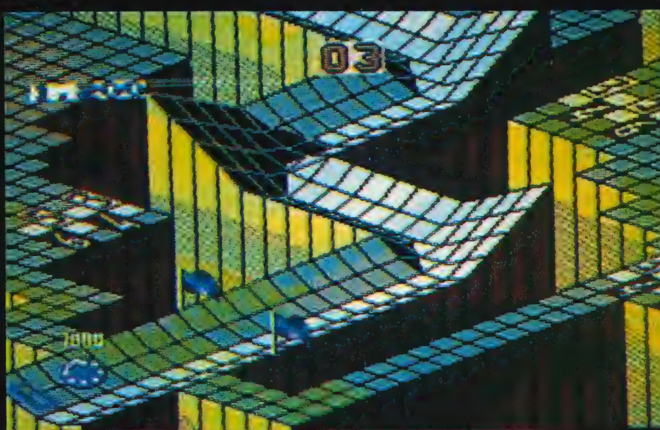


MARBLE MADNESS

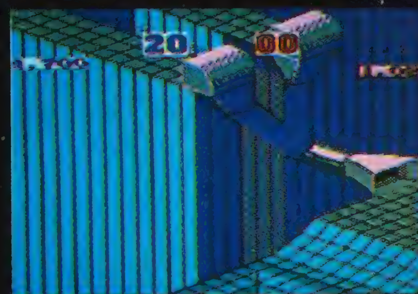
Il y a maintenant quelques années, un jeu révolutionnait le monde de l'arcade par son originalité et surtout par le fait que l'on pouvait y jouer à deux simultanément, chose très rare à l'époque où la plupart des écrans nous proposaient simplement d'anéantir, de saccager, de laserifier, d'exploser des bandes d'énergumènes dégénérés à la chaîne et en solo. Attirés au départ par la curiosité, beaucoup se sont laissés prendre par la simplicité et l'efficacité de ce petit dernier que l'on appelait Marble Madness. C'était il y a bien longtemps, mais un grand mythe comme celui-là, même le temps ne peut pas le faire disparaître complètement des mémoires. Pourtant, quel intérêt peut-il y avoir à faire rouler une boule sur un parcours semé d'embuches de toutes sortes (aspirateur, ver sauteur et mangeur de boules, marteaux... etc) en un temps limite ? Rien, me direz vous. C'est que vous n'avez encore jamais joué à Marble Madness qui met à rude épreuve votre adresse et vos nerfs. Essayez seulement une course à deux et vous verrez tous les jurons que vous pouvez déballer à un adversaire vous ayant poussé dans le vide pour mieux passer. Alors, quand j'apprend que sa sortie est prévue sur la NES, je ne peux que me réjouir de cette excellente initiative, en constatant que Marble Madness tient encore la route face aux nouvelles productions. Enfin, la version de la petite Nintendo semble offrir une maniabilité étonnante et garde l'option "deux joueurs simultanés".
Autant vous le dire dès à présent, Marble Madness sur NES, ce sera du tout bon.
Aucun de ceux qui appréciaient l'original ne sera déçu par cette petite réussite en préparation. Il vous faudra donc patienter un peu.







EDITEUR : MD
DISPONIBILITE : DECEMBRE



L'ARRIVEE DE LA BOULE QUI ROULE SUR NES



PREVIEW SUR SUPER FAMICOM



R.P.M. RACING

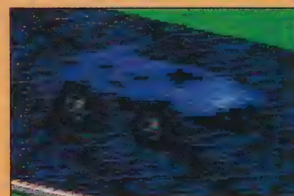
Depuis quelques années, les Etats-unis se sont fait les spécialistes des courses de voitures à grand spectacle. Pas le simple stock-car de nos campagnes, mais de véritables luttes à mort mettant en scène des monstres prêt à avaler route et concurrents. RPM Racing (RPM pour Rotating Per Minute) va vous permettre de faire chauffer la gomme sur Super Famicom en disputant l'une de ces courses.
Le terrain, formé de pièces rectangulaires juxtaposées, rappellera quelques souvenirs à ceux qui ont connu Racing Destruction Set de Ariolasoft qui tournait sur C64 à l'ère préhistorique (5 ans).
Au volant de l'un des 3 engins proposé par le logiciel, vous pourrez, contre la machine ou contre un autre joueur humain, vous livrer à tous les coups fourrés inimaginables, le seul but de la course étant de passer la ligne d'arrivé en vie. Naturellement, il sera possible, au fil des victoires, de customiser son véhicule en lui rajoutant de la puissances (turbo, pneu), des protections (boucliers) et surtout des armes destinés à descendre l'adversaire. Ne croyez pas cependant que la course se limite à ce jeu de massacre: en effet, dans RPM Racing, les éléments seront eux aussi contre vous, aussi faudra-t-il compter avec le relief du terrain. Au menu, flaques d'eau, boue, sections de pistes verglacées, sable, tremplins: 4 Mo de délire édités par Interplay.

Ce menu de configuration vous permettra de transformer votre véhicule en engin de guerre. Sus à l'ennemi!





Au choix, trois véhicules: the lab, une corvette modifiée; un truck, reconnaissable à ses gros pneus et un Dragster. Suivant le terrain, il faudra choisir le véhicule le plus étudié.



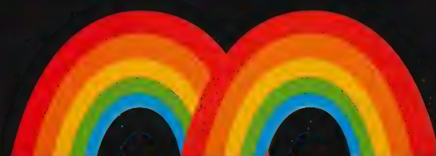






DISPONIBILITE: JANVIER
EDITEUR: INTERPLAY

faites chauffer la gomme !



Sur les Champs Elysées









Micromania frappe fort en cette fin d'année, en prenant de nouveaux quartiers au 70 des Champs Elysées. Cela n'aurait rien de spécialement remarquable s'il s'agissait seulement d'une nouvelle boutique, mais il s'agit d'un espace jeux, ce qui est nettement plus original. Bien sûr, on peut y acheter des consoles et des jeux, mais il est également possible de s'installer devant un meuble, genre arcade, pour se faire une partie de Sonic ou de l'une des dernières nouveautés sur Master System, Megadrive, ou Game Gear. Cet espace jeu, qui occupe plus de 200 m2, est plus particulièrement dédié aux consoles Sega, du reste Sonic y est omniprésent ce qui ne devrait pas déplaire aux segamaniaques. Toutefois, Game Boy et PC Engine GT sont également présentes et quelques rayons sont consacrés aux dernières nouveautés sur PC, ST et Amiga.

Mieux encore, l'arcade est au rendez-vous, avec Rad Mobile, la géniale course automobile de Sega. Et attention, il s'agit de la version luxe, on s'assoit dans la voiture et c'est parti. Les as du volant vont s'éclater à rouler à fond, avec la voiture qui bouge dans tous les sens. C'est vraiment sympa de réunir ainsi consoles et arcade, d'autant plus que si vous avez moins de 18 ans les portes des salles d'arcade vous sont fermées et que c'est l'occasion rêvée de découvrir cette super course automobile. Micromania fait actuellement de gros efforts pour obtenir la R-360 de Sega pour le mois de Décembre. La R-360, c'est cette géniale machine d'arcade de forme sphérique dans laquelle on s'assoit et une fois sanglé, on tourne sur soi même dans tous les sens au gré des déplacements de son vaisseau sur l'écran. Il n'est pas encore certain que Micromania parvienne à obtenir cette machine, mais on ne peut qu'espérer que ce projet aboutisse, car cette machine n'a jamais été utilisée en France et nombreux sont les passionnés qui rêvent de pouvoir l'essayer.

L'espace jeux Micromania n'est que temporaire, il ne sera ouvert que jusqu'en Janvier. Si cela vous dit, allez donc faire un petit tour sur les Champs Elysées. Sûr qu'il y aura du monde pendant les vacances de Noël!



CALCULS ACTUELS

MARSEILLE Un Choix Fabuleux !

MEGADRIVE

Console japonaise

50 ou 60 Hertz	1 090,00 F
+ SONIC (quantité limitée)	1 390,00 F

Accessoires

Péritel	150,00 F
Adaptateur	150,00 F
Manette Arcade Power	425,00 F

Cartouches japonaises

AFTERBURNER II	399,00 F
ALISIA DRAGOON	N.C.
ATOMIC ROBOKID	379,00 F
BONANZA BROS.	389,00 F
DARIUS II	389,00 F
DEVIL HUNTER	449,00 F
DJ BOY	330,00 F
ELEMENTAL MASTER	389,00 F
EL VIENTO	**499,00 F**
FIRE MUSTANG	430,00 F
GAIARES	350,00 F
GALAXY FORCE II	N.C.
GHOSTBUSTERS	389,00 F
GOLDEN AXE II	N.C.
GOULS'N GHOST	389,00 F
HEAVY UNIT	389,00 F
HELL FIRE	389,00 F
MARVEL LAND	485,00 F
MERCS	455,00 F
MICKEY MOUSE	350,00 F
OUT RUN	449,00 F
RAIDEN	550,00 F
SAINT SWORD	445,00 F
SONIC	390,00 F
STREET OF RAGE	445,00 F
UNDEADLINE	N.C.
WONDER BOY 5	N.C.

Cartouches françaises

688 ATTACK SUB	N.C.
AIRBUSTER	449,00 F
ALIEN STORM	490,00 F
BIMINI RUN	449,00 F
DARK CASTEL	N.C.
DICK TRACY	390,00 F
FAERY TALES	490,00 F
FANTASIA	440,00 F
FATAL REWIND	490,00 F
FORGOTTEN WORLD	390,00 F
HARDBALL	480,00 F
JAMES BUSTER BOXING	430,00 F
JOE MONTANA FOOT.	430,00 F
LAKERS CELTIC	450,00 F
MIDNIHGT RESISTANCE	450,00 F
PHANTASY STAR II	599,00 F
PHANTASY STAR III	N.C.
POPULOUS	450,00 F
POWER FOOTBALL	N.C.
ROAD RASH	450,00 F
SHADOW OF THE BEAST	N.C.
SONIC	425,00 F
SPIDERMAN	445,00 F
STOMLORD	535,00 F
STREET SMART	445,00 F
SUPER MONACO GP	389,00 F
SUPER VOLLEY BALL	389,00 F
TDEJAM AND EARL	N.C.
TURRICAN	N.C.
VALIS III	
WINGS OF WAR	N.C.

GAME BOY

Console + 1 jeu (Tetris) 590,00 F

ALLEWAY	195,00 F
BUGS BUNNY	195,00 F
BURAI FIGTHTER	195,00 F
CHESS MASTER	195,00 F
DR MARIO	195,00 F
DOUBLE DRAGON	195,00 F
DUCK TALES	230,00 F
F1 RACE	295,00 F
GARGOYLES QUEST	195,00 F
GREMLINS II	230,00 F
GOLF	195,00 F
KING OF THE ZOO	195,00 F
KUNG FU MASTER	230,00 F
KWIRK	195,00 F
QIX	195,00 F
RADAR MISSION	195,00 F
ROBOCOP	230,00 F
R-TYPE	230,00 F
SOLAR STRIKER	195,00 F
SUPER MARIO LAND	195,00 F
SIDE POCKET	195,00 F
TENNIS	195,00 F
WIZARDS AND WARRIOS	195,00 F

Arrivages nouveautés

Batterie	310,00 F
Sacoche	199,00 F
Light Boy	270,00 F
Pin's MARIO	20,00 F
Portes-clefs MARIO	15,00 F

NINTENDO

Console	490,00 F
Console + Turtle Ninja	690,00 F

SUPER MARIO 3	430,00 F
A BOY AND HIS BLOB	390,00 F
DEFENDER OF THE CROWN	430,00 F
GOAL	430,00 F
GREMLINS II	430,00 F
IRON SWORD	430,00 F
MEGAMAN II	430,00 F
RAD GRAVITY	390,00 F
QUANTUM FIGHTER	390,00 F
SHADOW GATE	N.C.
SOLSTICE	390,00 F
THE SIMPSONS	N.C.
TURBO RACING	390,00 F

Plus de 50 titres à votre disposition

Range Cartouches	290,00 F
Manette double player	
Four score (4 joueurs)	

GAME GEAR

Console + 1 jeu 990,00 F

Sacoche de transport	190,00 F
Convertisseur Master/Gear	N.C.

CASTEL OF ILLUSION	260,00 F
DEVILISH	290,00 F
FANTASY ZONE GEAR	270,00 F
G-LOCK	290,00 F
GOLBY	240,00 F
HALLEY WARS	250,00 F
OUT RUN	280,00 F
RASTAN SAGA	280,00 F
SUPER GOLF	240,00 F
SUPER MONACO GRAND PRIX	250,00 F
WONDER BOY	290,00 F

NEC COREGRAPH

Console Nec + 1 jeu	990,00 F
Puissance 5	1 290,00 F
Core + CD ROM	3 990,0 F

ADVENTURE ISLAND	
CADASH	365,00 F
DEAD MOON	385,00 F
FINAL BLASTER	355,00 F
JACKY CHAN	365,00 F
MARCHEN MAZE	329,00 F
NEW ZEALAND STORY	
OUT RUN	
OVERRIDE	375,00 F
PC KID II	**350,00 F**
POWER ELEVEN	
SHUBIBIMAN II	365,00 F
SILENT DEBUGGER	355,00 F
TV SPORT FOOTBALL	385,00 F
VEIGUES	369,00 F
VIOLENT SOLDIER	399,00 F
WINNING SHOT	235,00 F
1943	370,00 F

CONSOLE LYNX

Promo
Console + jeu + adap 890,00 F

Nombreux logiciels

NEO GEO

NEO-GEO + 1 jeu 3 490,00 F

Location et vente logiciels (nous consulter)

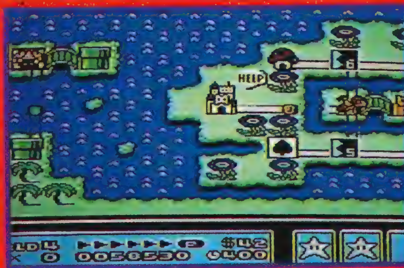
AMPLITUDE

49, Rue Paradis 13006 Marseille - Tél. : 91 33 33 44 - Fax : 91 33 80 22

SUPER MARIO BROS. 3™

Mario superstar est de retour







Chaque monde est représenté par une carte, avec les différents tableaux indiqués. La position de Mario est symbolisée par un petit Mario. Admirez aussi le château, avec le roi qui appelle à l'aide.

Browser vient encore de faire des siennes. Il a envoyé ses 7 enfants dans le royaume des champignons. Ils ont tous volé le sceptre royal de chacun des rois des différents mondes du royaume, puis ils ont transformé les rois eux-mêmes en animaux. La princesse a laissé toutes les larmes de son corps s'écouler, puis une fois bien sèche, elle est venue demander de l'aide à Mario et Luigi, les deux héros officiels du pays. Nos deux héros ont tout de suite accepté, bien sûr, ils assument leur rôle. Et les voilà partis dans les différents royaumes, sautant et luttant contre les sales bestioles que Browser a semé un peu partout. Suivons Mario, par exemple. Pour éliminer ses ennemis, il peut leur sauter dessus, cela les assomme, puis si il retombe dessus, ils disparaissent. Mario peut frapper des briques avec sa tête, en passant en dessous. Certaines d'entres elles feront alors apparaître des options, pièces de monnaie qui rapportent des points, étoiles qui rendent invincibles, champignon verts qui donnent une vie supplémentaire, ou champignons rouges qui font passer Mario en grande taille, ainsi, s'il se fait toucher, il ne meurt pas, mais redevient plus petit. Il y a aussi les options qui transforment Mario en

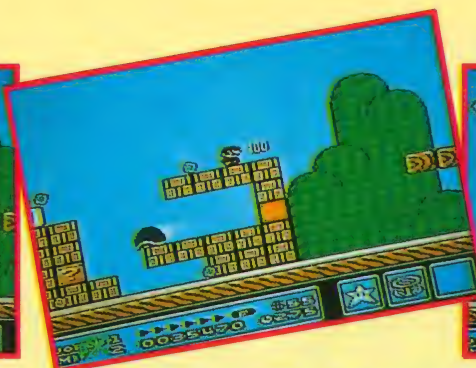




Mario vient de frapper sous un cube, le P qui apparaît, transforme, quand on le ramasse, des briques en pièces de monnaie. Il ne reste plus qu'à faire la collecte.

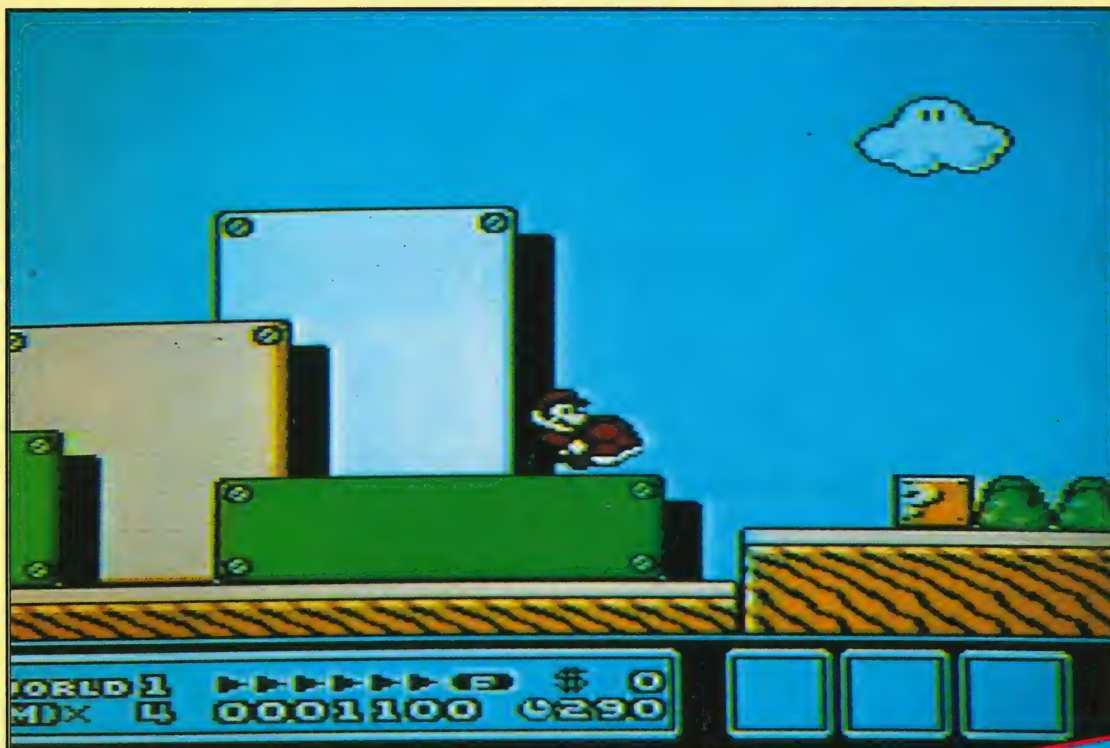


Certains lieux ne sont accessibles qu'en volant une fois transformé en raton-laveur. Ici, Mario ramasse des tonnes de pièces sans aucune difficulté.A



Une des techniques principales, assommer les tortues rouges, qui laissent alors leurs carapaces sur place. Ensuite, frappez-la d'un côté pour qu'elle parte, qu'elle rebondisse partout et qu'elle détruise des briques, vous donnant accès à d'autres briques.



Mario vient de ramasser une carapace, il n'a plus qu'à la lancer pour détruire le cube avec le point d'interrogation, vous découvrirez alors une option.



hybride mi-rital mi-animal: la super feuille qui transforme Mario en renard, qui peut alors voler en agitant sa queue, ou la fleur de feu qui transforme Mario en Mario féroce lanceur de boules de feu.
Chaque niveau est composé de tout un tas de plates-formes, et tous sont truffés de lieux cachés, avec des tonnes d'options, il faut trouver des astuces pour atteindre des briques particulières, un vrai jeu de recherche de longue haleine. Les niveaux se terminent avec un petit carré où défilent trois cartes différentes. Mario en attrape une, et, au bout de trois niveaux, il se retrouve avec trois cartes qui forment une combinaison qui rapporte entre 1 et 5 vies.
A la fin d'un monde, Mario arrive dans l'ancien château du roi viré par les enfants de Browser. Il doit combattre contre lui, pour récupérer le sceptre, l'un des sept sceptres, pour enfin rejoindre le monde noir de Browser lui-même.



Une des bestioles de Browser, la tortue qui lance des boomerangs. Vous la retrouverez plusieurs fois tout au long du jeu.



Voici le champignon qui transforme Mario en grand Mario. Cela permet d'être touché par un ennemi sans mourir tout de suite.

SUPER MARIO BROS. 3



Pour voler en raton-laveur, il suffit de courir en maintenant le bouton B appuyé afin de prendre de l'élan, puis d'appuyer plusieurs fois de suite sur le bouton A.





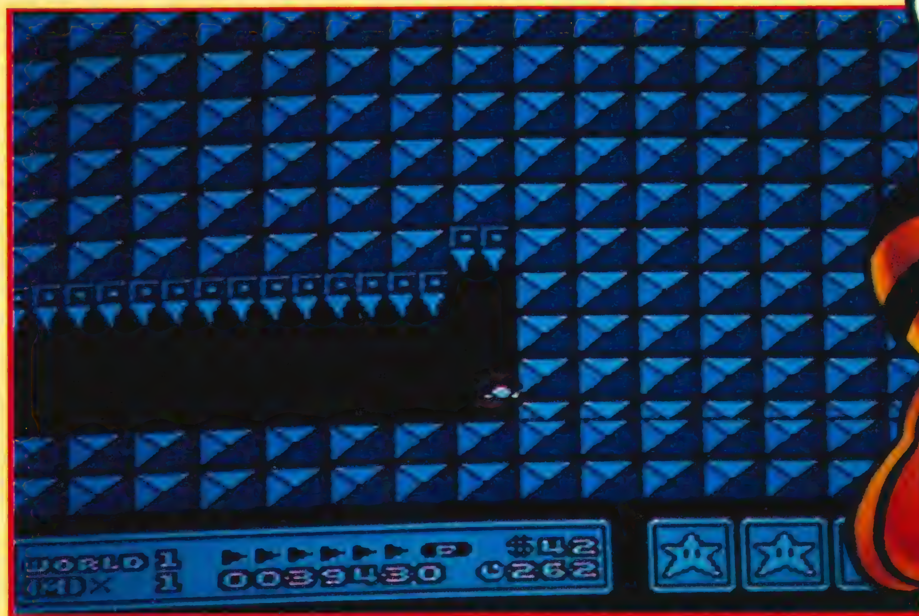


Après les tortues-boomerang, voici les tortues-marteau. Beaucoup plus agressives et dangereuses, mais pas assez impressionnantes pour faire peur à Mario.

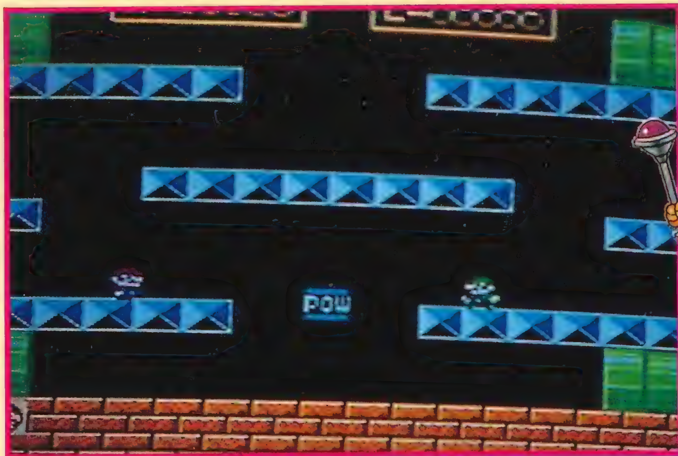
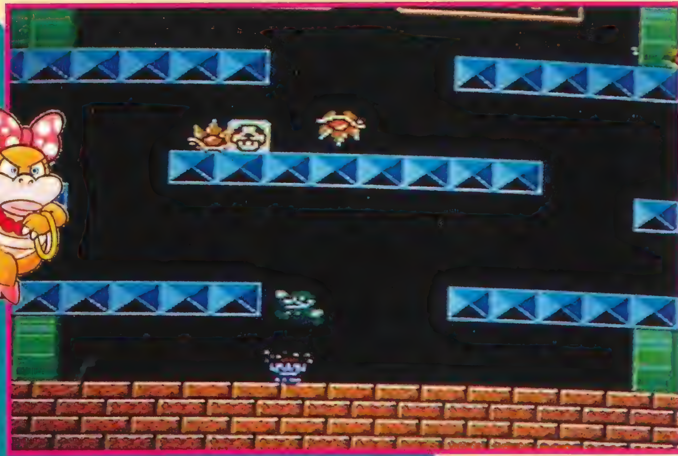


Certains éléments du décor, comme ces gros tuyaux verts, permettent d'accéder à d'autres lieux, d'autres salles bourrées de bonus.

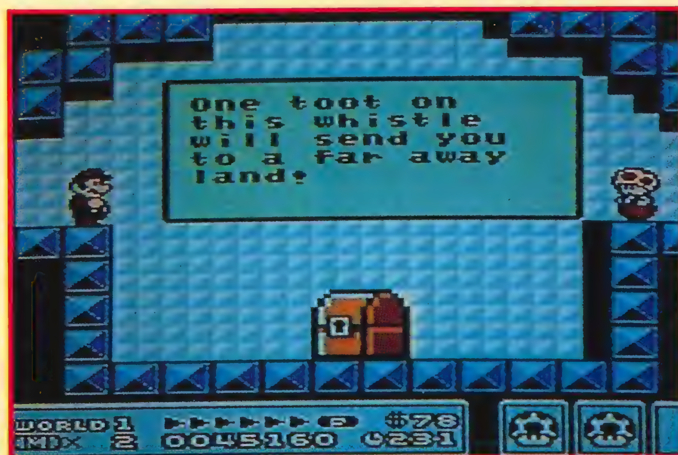




Un passage spécial flip, avec les plafonds pleins de pics qui descendent sur Mario. Il faut se dépêcher d'avancer pour rejoindre le creux qui vous protégera, et donnera accès à une porte.

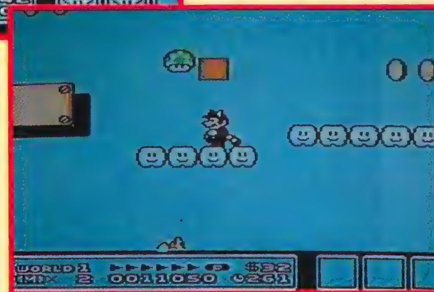
Eh oui, il est possible de jouer à deux. Votre pote entre alors dans la peau de Luigi. Chaque joueur joue à tour de rôle, et si l'un des joueurs entre dans un monde où se trouve déjà l'autre joueur, s'ensuit alors un duel sans merci. Ce jeu dans le jeu est en fait une reprise de l'un des premiers jeux dans lequel Mario faisait son apparition: Mario Bros. Dans ce jeu très amusant, on affronte des tortues en essayant de les projeter sur son adversaire pour lui faire perdre une vie. Il faut être le plus rapide pour ramasser cinq pièces de monnaie, dans l'un des trois tableaux choisi au hasard.



Toad, l'ami de la princesse, viendra vous aider sur votre parcours. Il peut vous donner des objets de pouvoirs divers, que vous pourrez ensuite utiliser dans le secteur de votre choix.



Voici une des warp zones qui vous permet d'accéder à d'autres mondes. Pour y avoir accès, il suffit de récupérer l'un des trois sifflets magiques, mais ils sont vraiment très bien cachés.



Et hop! Mario récupère une vie supplémentaire. Si vous frappez le bloc du côté gauche, le champignon sortira sur la droite et inversement. Cela est indispensable lorsqu'il s'agit de récupérer un champignon dans un endroit périlleux.



Enfin il est là, ce Super Mario 3 que j'attendais depuis des siècles (j'exagère peut-être un peu, mais je m'emballe vite quand il s'agit de Mario et j'étais tellement impatient que l'attente m'a paru très longue). A chaque nouvel épisode on se demande ce que les programmeurs de Nintendo vont bien pouvoir trouver de nouveau et on n'est jamais déçu. Ils sont vraiment forts les bougres, Super Mario 3 est bourré d'innovations, toutes plus géniales les unes que les autres, et le jeu est d'une telle richesse que l'on pourra le jouer durant des mois sans avoir tout découvert. Quand on aime les jeux de plate-formes, on ne peut qu'être enthousiaste devant un tel débordement d'ingéniosité et l'incroyable souplesse des commandes. Arghhh, quel régal de voir Mario s'envoler dans son costume de raton-laveur, quelle extase de bouffer des champignons magiques jusqu'à l'indigestion, quel pied que se cogner la tête contre des blocs pour en faire sortir des bonus... Bon je m'arrête tout de suite avant qu'on me dise que je m'emballe encore. Mario, je t'aime !

AHL



EDITEUR : NINTENDO
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTE : MOYEN
CONTINUES : INFINIS (DEBUT MONDE)
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
NOMBRE DE MONDES : 8



Donner un avis sur une des aventures de Mario est d'une tristesse sans nom. Impossible de surprendre, le résultat est évident dès le premier mot. Parce que, tout de même, on a l'habitude, à chaque fois le jeu est énorme, parfaitement maniable, bourré d'astuces et de trouvailles rigolotes. A chaque fois, on est pris au piège, et il est impossible de lâcher le joypad une minute. C'est l'horreur.
Posséder une Nintendo, et ne pas se procurer l'ensemble des Mario tient plus de l'hérésie que de l'étourderie. Vous n'avez pas le choix, Super Mario 3 est encore une cartouche qui doit figurer dans votre nintendotèque.

SEB

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 16
SON : 16
MANIABILITE : 19

GLOBAL : 99%

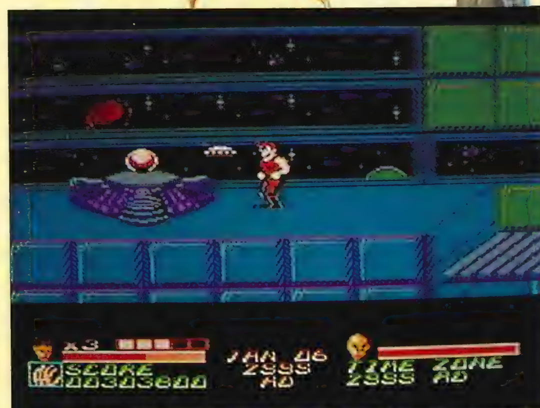


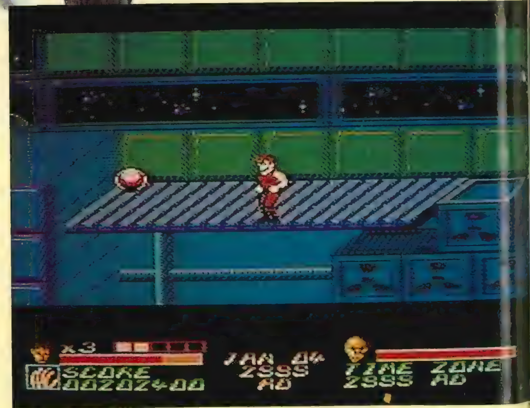
Si vous répondez au nom de Time Lord, dépêchez-vous, une mission vous attend.

Le Time Lord arrive. A peine a-t-il mis les pieds dans l'ascenseur qui le mène au dernier étage de la tour du Centre de Recherche sur les Voyages dans le Temps qu'il sent que ça tourne pas rond dans le coin. Il faut dire que le Time Lord est le meilleur agent de la galaxie, un guerrier hors pair capable de lutter n'importe où, à n'importe quelle époque. Les portes s'ouvrent, et paf, ça ne rate pas, le Time Lord se trouve nez-à-nez avec une créature étrange, un extra-terrestre.

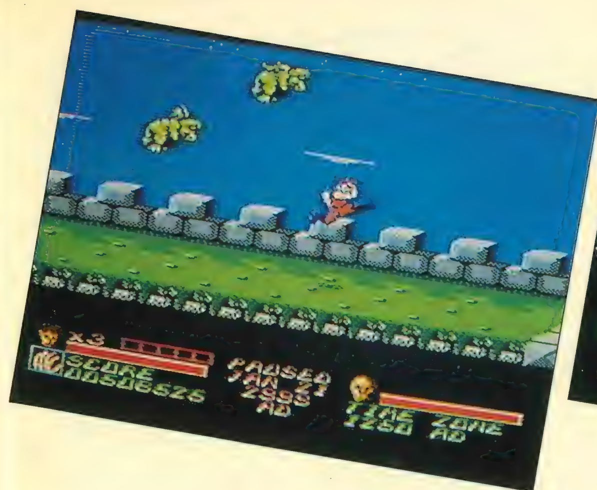
Le Time Lord ne le sait pas encore, mais il vient de tomber sur un habitant de la planète Drakkon. Lui et ses compatriotes ont déjà envahi bon nombre de planètes dans plusieurs univers différents, et c'est sur la planète Terre qu'ils ont décidé de venir installer leur future colonie. Capables de voyager dans le temps, les Drakkons ont déjà envoyé quatre Drakkons Lords dans différentes époques de notre histoire, pour préparer l'invasion en profondeur, pour la rendre inévitable.

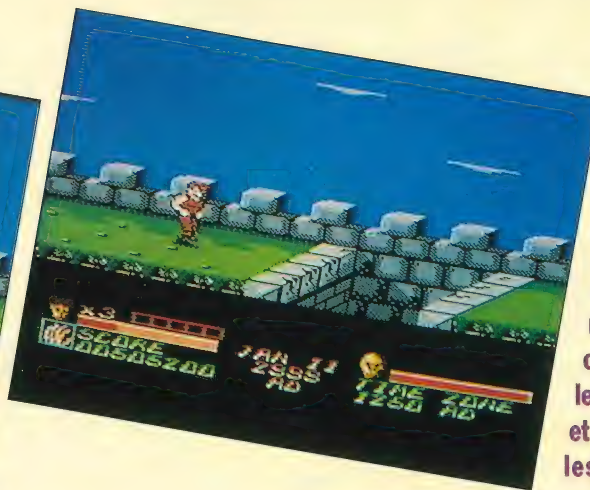
Les responsables du centre venaient juste d'apprendre les intentions des Drakkons quand ils ont contacté le Time Lord, puis, ils ont évacué la base, ne laissant qu'un document expliquant toute l'histoire pour le Time Lord. Notre héros devra se rendre en Angleterre, dans le château de Harman, en 1250; puis à Dead Man's Gulch, en plein Far-West, en l'an 1860; dans la mer des caraïbes, sur un bateau pirate, en l'an 1650; en 1943, pendant la seconde guerre mondiale, sur le front français; pour enfin revenir en l'an 3000 et virer ces envahisseurs Drakkons du centre.





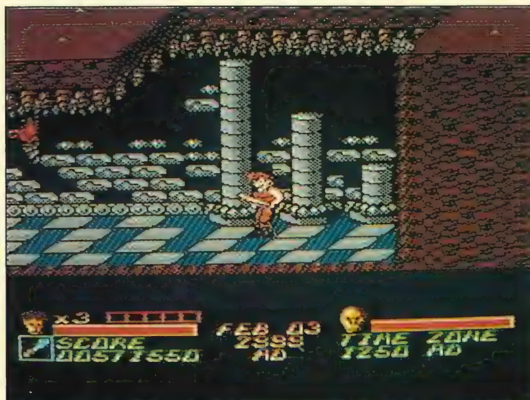
Une fois son ordre de mission connu, le Time Lord se dépêche de ramasser les sphères d'énergie, dans les locaux du centre de recherche. L'aventure commence maintenant, le compte à rebours est commencé, Time Lord a exactement un an pour accomplir sa mission. Un calendrier défile à l'écran tout le long de l'aventure.

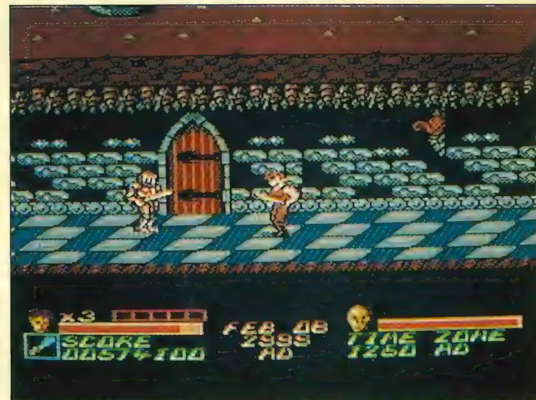


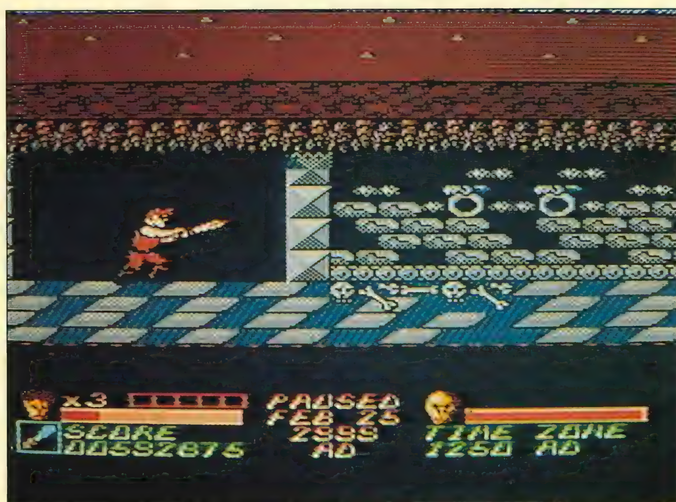


La première étape de cette aventure temporelle emmène le Time Lord en Angleterre, dans un château plus qu'hanté, en 1260. Avant de trouver l'épée cachée quelque part dans le niveau, Time Lord pourra combattre avec les mains et les pieds. Il peut même sauter et frapper en l'air. Frapper sur les petits dragons verts, par exemple.

Après les remparts, Time Lord s'enfonce dans les couloirs du château. Il n'est pas tout seul, des chevaliers en armure viennent à sa rencontre, joyeusement. Inutile de discuter avec eux, cognez plutôt.







Donnez-lui une arme, et le Time Lord s'amuse comme un fou. Même sans ennemi, il exécute ses attaques, ses parades, et sort ses bottes secrètes.

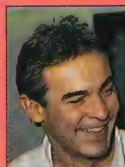
EDITEUR : MB
GENRE : ARCADE
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE STAGES : 5
CONTINUE : NON
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
NOTICE EN FRANÇAIS

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 16
SON : 15

GLOBAL : 86%



La qualité des jeux d'arcade sur Nintendo s'améliore grandement ces temps-ci. Ce n'est pas que Time Lord soit un jeu extraordinaire, non, mais là encore la réalisation technique de ce jeu est appréciable. Les scrollings sont bons, l'écran de jeu est de bonne taille, le personnage répond toujours aussi bien, et l'action dispose de plusieurs profondeurs. Les sprites peuvent donc se passer les uns devant les autres, ainsi que leurs tirs. Côté graphismes c'est assez réussi aussi, les décors changeant complètement d'un niveau à l'autre. Tiens, d'ailleurs, vous devrez faire preuve de beaucoup d'habilité pour passer de niveau en niveau, car les sphères que le Time Lord doit ramasser, sont souvent si bien cachées qu'on traîne longtemps avant de les trouver. Quand on les trouve. Cela dit, ça donne un jeu assez difficile à terminer, c'est appréciable. Sans être génial, donc, Time Lord est amusant, et s'en sort pas mal avec un scénario classique et archi-déjà-vu. SEB



Time Lord est un jeu qui ne paie pas vraiment de mine, mais qui se révèle très prenant à l'usage. Le dosage entre action et recherche est excellent et pimente beaucoup le jeu. En effet, dans le feu de l'action on est tellement occupé à repousser les attaques incessantes de ses ennemis que l'on en oublie parfois de rechercher les sphères qui permettent de changer de période. Il faut dire que ces dernières sont généralement soigneusement cachées, alors on se retrouve à la fin du niveau et il ne se passe rien, il ne reste plus qu'à refaire le chemin à l'envers pour retrouver une sphère indispensable, tandis que vos ennemis en profitent pour vous attaquer de plus belle. De plus, les changements de décors et de personnage à chaque niveau relancent bien l'intérêt de jeu. Il faut s'accrocher pour progresser vraiment dans le jeu, mais on est très motivé. La réalisation est assez soignée et on appréciera particulièrement la souplesse des commandes, ainsi que la possibilité de se déplacer vers l'avant ou l'arrière de l'écran avec beaucoup de précision. Un voyage dans le temps qui mérite le détour. AHL





Offrez vous un petit bronzage Californien

CALIFORNIA GAMES

Vous pourrez vous entraîner, ou entrer tout de suite dans la compétition. Vous devrez alors choisir un sponsor parmi 9 autres. Cela correspondra à votre équipe.

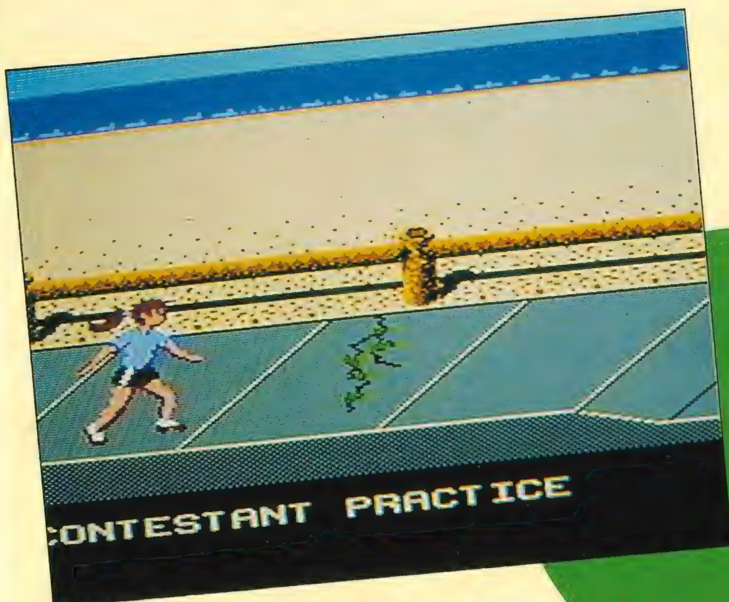


Le skate-board demande beaucoup d'adresse et les figures ne sont pas toujours évidentes à réaliser. Une légère défaillance et c'est la chute, mais à force de vous prendre le skate dans la tête, vous ferez très vite des progrès.

Il faut bien reconnaître que l'Amérique est un pays sportif. Toujours à la recherche de nouveaux frissons, nombreux sont les Américains qui remettent de vieux sports au goût du jour en les perfectionnant à l'extrême. L'exemple le plus frappant est le football américain, curieux dérivé de la passe à dix (ou du rugby, je ne sais plus!). Mais en Californie, les sports les plus connus ne sont pas les plus pratiqués. La compétition que vous propose California Games est composé d'épreuves dites fun (j'espère que ça va encore faire rire Danboss!): skate-board, roller-skate, surf, bicross, frisbee, foot bag (qui consiste à jongler avec un oursin en caoutchouc). Votre seul dopant sera la frime, le style et la classe.

Eh, mais c'est une course de vélo de cross!
- Mais non c'est une course de bicross!
C'est pas pareil puisqu'il y en a deux!
- Deux quoi?
- Je sais pas, moi! parce qu'il y a deux roues!
- Ah bon!







L'épreuve de roller-skate vous emmenera sur les trottoirs encombrés de la plage. Là aussi les démonstrations les plus périlleuses sont les mieux récompensées. Evitez les obstacles qui traînent sur le chemin avec style.

Un plongeon dans la mer et vous voilà sur une planche de surf à vous jouer des vagues et des requins. Très rafraîchissante comme épreuve. Plouf!



Le frisbee est quand même un des sports les plus reposants de cette partie. Encore faut-il savoir l'envoyer et le réceptionner.



L'épreuve qui consiste à jongler avec un petit ballon peut devenir très marrante si un oiseau passe dans la trajectoire de votre balle. Le reste est une question d'agilité avec la tête et les pieds.



California Games est un jeu qui a subi de nombreuses conversions. Celle-ci n'est certainement pas la meilleure, mais l'ensemble reste assez correct. Les graphismes mettent très vite dans l'ambiance et sont parfois tordants de naïveté, respectant ainsi les autres versions. Le jeu repose surtout sur la technique et sur le maniement de chaque discipline qui sont toutes de conception très différentes. La souplesse et la maniabilité doivent donc être parfaites. Logique! Eh ben, Epyx a fait une fois de plus un travail très respectable. Le tout bouge sans accroc et sans être obligé de martyriser votre joypad. Heureusement, parce que vous pouvez jouer jusqu'à 8 personnes. Cela pimente beaucoup ce genre de compétition et permet d'en mettre plein les lunettes de soleil des belles californiennes.

RASTAFOO



Epyx est célèbre depuis des années pour ses Games, dont chaque volume offre plusieurs épreuves différentes. On ne peut pas dire que California Games soit le meilleur programme de la série et il a pris un petit coup de vieux au fil des ans. Toutefois, certaines épreuves, comme le BMX ou le patin à roulettes, restent très intéressantes et les fans de sport y trouveront leur compte, d'autant plus que les multi-épreuves sont rares sur la NES. En fait, ce jeu gagne beaucoup à être joué à plusieurs car on s'éclate bien en essayant de réaliser de meilleures performances que ses copains. Le jeu est moins intéressant lorsqu'on joue seul, d'autant plus que l'on ne peut pas sauvegarder ses scores, ce qui est particulièrement motivant dans ce type de jeu.

AHL

EDITEUR : EPIX

GENRE : EPREUVES SPORTIVES

DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE JOUEURS : 8

CONTINUE : NON

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

GRAPHISMES : 15

ANIMATION : 14

MANIABILITE : 15

SON : 13

GLOBAL : 80%

Creuse, tshhh. Creuse tshhh. Creuse.

DIGGER T. ROCK

Digger T. Rock, mineur spéléologue plein de jeunesse et de fougue, flanaît tranquillement à la recherche d'une quelconque aventure, quand il tomba nez-à-nez avec elle. Elle prit la forme d'un panneau indicateur qui pointait vers une mystérieuse cité perdue. Pas suspicieux pour deux sous, Digger T. Rock s'enfonça dans la grotte qui allait devenir la première d'une longue série.

En dessous, tout se complique. Digger T. Rock avait eu la bonne idée d'amener sa pelle et son casque à lampe pour sa petite ballade, heureusement. Sous terre, il trouvera de nombreuses bestioles, des moustiques, des petits Gnorgbeuhmeuh (sortes de Schtroumpf verdâtres, aux longues dents et aux intentions malasaines), des fantomes et des squelettes. Pour lui donner un peu de courage, Digger T. Rock aura la chance de trouver aussi des diamants, des calices d'or, avant goût de ce que peu contenir la cité perdue. Les grottes sont toutes séparées les unes des qutres par une porte coulissante qui se ferme lentement à partir du moment où il met le pied dans la, hum, grotte. Digger T. Rock doit donc se dépêcher, il doit se repérer rapidement dans les nombreux couloirs, il doit creuser dans la terre meuble, se frayer un chemin jusqu'aux batons de dynamite, jusqu'aux échelles de cordes. Pour lutter contre les sales bestioles qui l'agressent sans arrêt, Digger dispose de sa pelle, qu'il utilise comme une massue. Mais il pourra aussi ramasser des cailloux, et les lancer joyeusement sur les indésirables. S'il est malin, Digger T. Rock passera aussi sont temps à tater les murs, certains d'entre eux cachent parfois des passages secrets.

La porte qui se referme inexorablement ne se contentera pas de le mener au niveau suivant, mais elle l'amènera dans une salle bourrée de trésors. Il faudra faire vite, le plafond s'écroule, et les rochers aiment écraser les tronches des Digger T. Rock.



Les cavernes sont pleines de moustiques, des gros, d'énormes moustiques. Ils vous foncent dessus, vous piquent et pompent votre énergie. Il y a plusieurs moyens de combattre: utiliser la pelle pour les frapper, ou envoyer des cailloux si vous avez réussi à en récupérer dans les galeries.

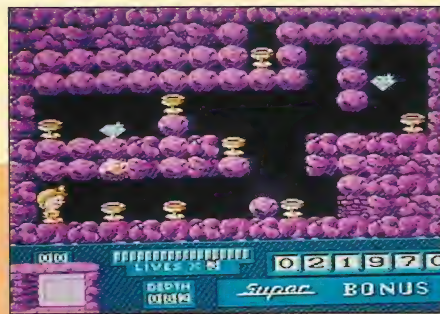


Quand la terre est assez meuble, Digger T. Rock s'allonge, s'agite et creuse avec sa petite pelle. Creuse, vas-y que je creuse, hop, je me fraye un chemin dans la boue, aaaah, j'en ai partout, ça tombe, je, mon dieu... Ahhhhh!

encore, tshhh. Tshhh. Plus profond,







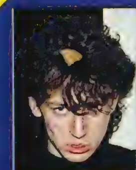
Chaque niveau se termine par une porte qui se referme lentement. Vous devez donc la franchir avant que le compteur n'atteigne zéro. A partir du second niveau, en plus du temps limité, la porte est gardée par une sale bestiole. Vraiment sale, oui. Après chaque niveau, notre petit bonhomme casqué entre dans une salle bonus, pleine de trésors, mais où le plafond s'écroule. Il faut ramasser un max d'objets avant de se faire aplatir.

Cette colonne rose est plus qu'utile. Non seulement elle sert d'ascenseur, elle permet de descendre dans le boyau du dessous, mais elle remet le compteur de la porte à zéro. Dans chaque niveau, donc, repérez bien cette colonne, pour pouvoir y revenir si vous vous trouvez devant la porte de fin de niveau une fois fermée.





Il n'y a pas que des insectes, il y a d'autres bestioles étranges, des sortes de boules naines et fortement dentées. Quand les ennemis sont très près, et que vous les frappez, Digger T.Rock donne des coups de pied, plutôt que d'utiliser sa pelle. Beaucoup plus amusant!



Qu'on se sente l'âme d'un spéléologue en quête de trésors ou pas, Digger n'en reste pas moins une production nintendesque intéressantes. Les graphismes sont, il est vrai, assez répétitifs, un peu ternes, mais les animations du personnage sont très amusantes et réussies. Digger T. Rock rampe, il saute, il creuse, il grimpe sur les rochers, ou se vautre en beauté quand il tombe de trop haut. Les amateurs de casse-tronche y trouveront leur compte aussi, car passer d'un tableau à l'autre, dans Digger, n'est pas toujours chose facile. Tant mieux, on y jouera plus. longtemps.

SEB



igger est un jeu d'action/ réflexion qui s'inscrit dans la lignée de Boulderdash. Toutefois, vos réflexes seront beaucoup moins sollicités que dans ce dernier, mais il va falloir sérieusement vous prendre la tête pour venir à bout de chaque niveau. A chaque instant, il faut résoudre toutes sortes de problèmes pour progresser dans le jeu et cela deviendra de plus en plus dur . Cela dit, si vous ne détestez pas faire fonctionner vos méninges de temps en temps, vous vous prendrez très vite au jeu et vous vous accrocherez pendant des heures jusqu'à ce que vous passiez un niveau, le suivant et encore un autre... Et puis, les graphismes sont très sympas et l'action s'accompagne d'une petite musique agréable, ce qui ne gâche rien.

A.H.L.

EDITEUR : MB
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 1
GENRE : ARCADE
DIFFICULTE : MOYEN
CONTINUE : 0
NOMBRE DE JOUEURS : 1

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 16
SON : 16
MANIABILITE : 17
GLOBAL : 86%

SHADOW WARRIORS

Un ninja égaré dans une grande ville, ça fait toujours des dégâts.

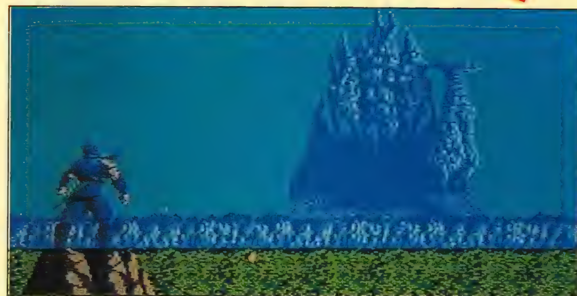


La lune a beau briller rondement en plein milieu du ciel, elle ne rend pas moins sombre cette nuit sans nuages. Les deux hommes qui avancent dans la plaine, sabres aux poings, et nerfs tendus, ne jettent même pas le moindre coup d'œil à l'astre nocturne, trop occupés à surveiller les agissements de l'autre. Le combat est bref, sec comme le claquement de la lame qui vient de frapper l'un des deux ninjas.

Ken Hayabusa est mort. Mais avant de partir se battre dans la plaine, peut-être avait-il senti qu'il ne serait pas le meilleur, il avait laissé une lettre à son fils, Ryu Hayabusa. Celle-ci explique qu'au cas où il viendrait à disparaître, Ryu devrait partir en Amérique, qu'il devrait emmener l'épée Shinobi avec lui, le seul objet qui avait de la valeur pour Ken.

A peine arrivé dans ce pays étranger, Ryu doit déjà se battre. On l'agresse de tous les côtés, ses ennemis sont nombreux. Il ne sait pas encore ce qu'ils lui veulent, mais ce n'est pas une raison pour parlementer quand on est un ninja. Ryou préfère faire parler les armes, et le sang. Heureusement, Ken, son père, lui avait enseigné l'art de la force spirituelle ninja. Et en ramassant les pouvoirs qui traînent partout dans la ville, Ryu pourra bénéficier de nombreuses armes supplémentaires, comme les boules de feu, ou le shuriken boomerang.

Agile et puissant, Ryu bondit partout et s'accroche aux murs, aux panneaux, aux poteaux. Il passe partout, jusqu'à entrer dans un bar où l'attend un énorme barbare qu'il devra éliminer en combat singulier. Après, les choses se compliquent, une femme apparaît, et après une brève discussion, lui tire dessus. C'est le trou noir.



Là-bas, en haut de ce rocher gigantesque, se trouve le repère de Jaquio, l'incarnation du mal. Avant d'y arriver, il faudra traverser la forêt amazonienne, et lutter contre de nombreux pièges.

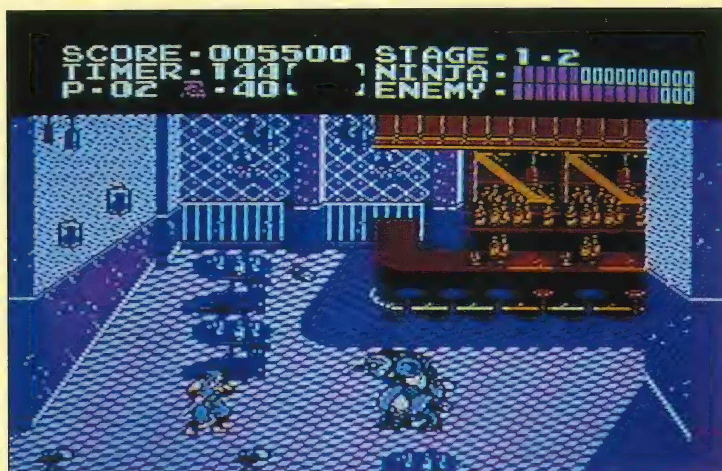


Ryu se réveille dans un cachot. Devant lui se dresse la femme qui est responsable de sa présence dans cette cellule. Tout est confus. Elle lui tend maintenant une petite statuette, et lui ouvre la porte pour lui permettre de partir. Ryu n'est pas au bout de ses surprises, cette aventure le mènera bien plus loin qu'il ne pouvait l'imaginer, jusqu'au tréfond de la jungle amazonienne, à lutter contre Jaquio, l'incarnation du mal tout puissant. Mais avant, il devra parcourir 6 régions, lutter contre des centaines d'ennemis, retrouver une seconde statuette pour enfin empêcher le mal de faire déferler son règne sur notre planète.

LEVEL 1



A Galesburg, Ryu ne sait pas encore ce qu'il fait ici. Il court un peu partout, frappe sur tout ce qui se présente à lui.



Le boss de fin de niveau n'est pas bien difficile à éliminer, il avance tout droit, et frappe de temps en temps.

LEVEL 2



Ryu doit s'évader de cette étrange prison, il doit sortir de cet avant-poste ennemi.



Voilà notre héros en train de courir et de sauter de pilier en pilier, dans la vallée de la mort. Les ennemis, eux aussi, savent sauter, et viennent affronter le ninja.



Bomberhead, le boss de cette fin de niveau. Il foncera sur Ryu avec sa chaîne et sa faucille.

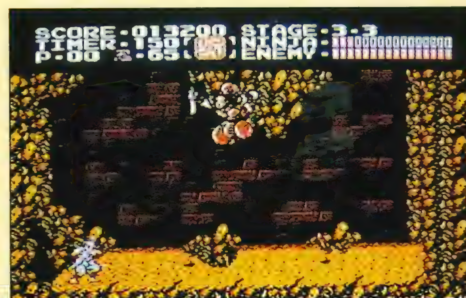
LEVEL 3



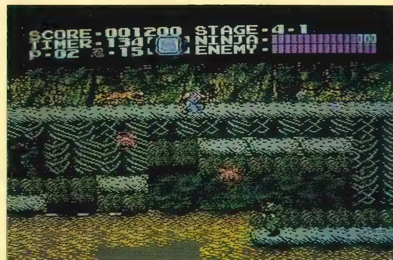
L'étape suivante verra des combats sur un lac. Les ennemis varient, et maintenant Ryu doit combattre contre des félins.



Des tas d'objets traînent un peu partout, dans chaque niveau. Il faut les frapper pour faire apparaître les options.



Basaquer, le boss de ce niveau, est un sacré rigolo. Il saute partout, et tente de vous découper en rondelles avec ses dagues.

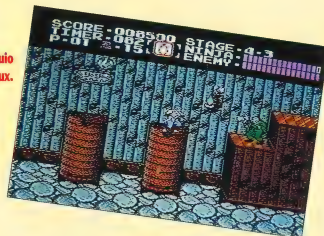


Toujours sur les traces de Jaquio, Ryu fonce dans la jungle amazonienne, et se bat contre les chauve-souris, les félins et les araignées.



Kelbeross et son double se chargent de stopper la progression de Ryu.

Le temple des ténèbres est énorme, et les serviteurs de Jaquio y sont de plus en plus nombreux.

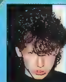




De plus en plus inquiétant, les mines de Bazlik. Des ninjas verts font leur apparition.



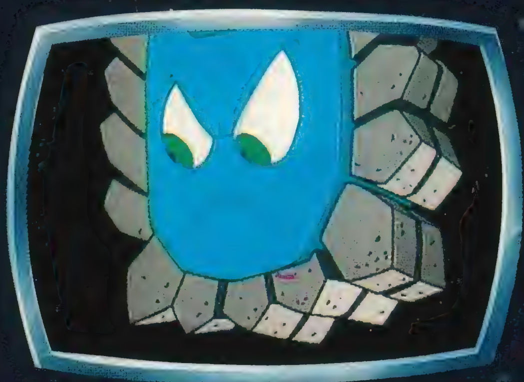
Soyons clairs, Shadow Warriors (Ninja Gaiden en version originale) est l'un des jeux d'action les plus excitants sur la NES. Cette version n'a qu'un très lointain rapport avec le jeu d'arcade original, mais on s'en fout puisqu'il est beaucoup plus intéressant. Enfin un ninja qui saute de partout, en massacrant ses adversaires d'un revers de sabre aussi rapide que précis: c'est l'éclate! Graphiquement, il ne se passe pas grand-chose d'extraordinaire, mais l'animation est l'une des plus rapides sur cette console. Ninja Gaiden a fait un carton aux USA et le troisième épisode de la série vient de sortir sur la NES. En attendant les prochains épisodes, éclatez-vous avec Shadow Warriors: ça décoiffe! A.H.L.

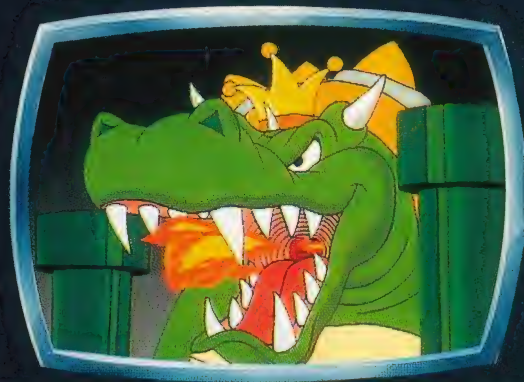


Voilà enfin ce qu'on peut appeler un vrai, un bon, un grand jeu d'arcade sur Nintendo. L'action y est constante, rapide, et le ninja dirigé par le joueur se déplace avec une maniabilité excellente. On s'amuse d'ailleurs beaucoup, au début, à faire bondir le personnage de tous les côtés pour qu'il s'accroche sur les murs pour attaquer, fourbe qu'il est, ses ennemis par derrière. Entre chaque niveau, il y en a six, des scènes graphiques en découpage cinéma présentent le déroulement de l'histoire, avec des petits dialogues, en anglais malheureusement. Très réussi, et apportant un plus non négligeable à un jeu qui se trouve ainsi doté d'un scénario un peu plus poussé, et avec des rebondissements.
Shadow Warrior est en fait le jeu d'arcade que les amateurs du genre se doivent de posséder, et qui me pousse à aligner les phrases clichés. Un must! SEB

EDITEUR : TEMCO
GENRE : ARCADE
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX : 6 ACTES - 20 ZONES
CONTINUE : INFINIS
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 17
SON : 16
GLOBAL : 95%

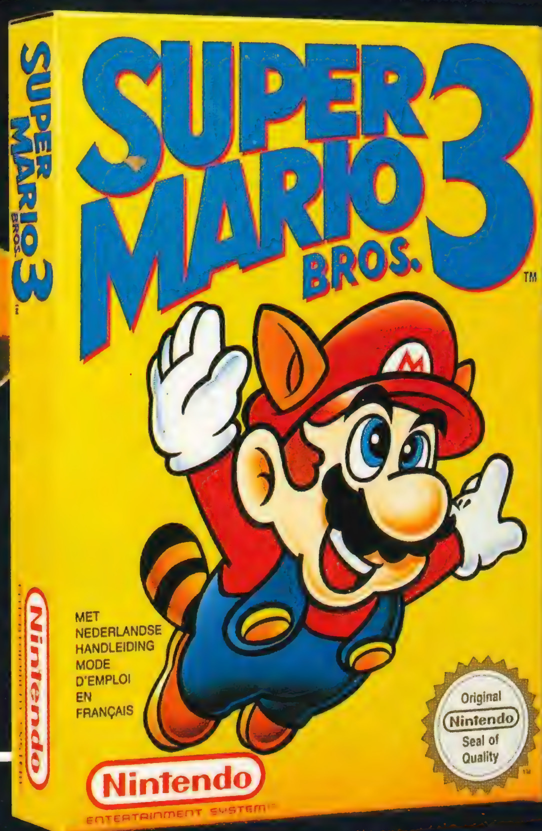












EXCLUSIVEMENT DISPONIBLE SUR CONSOLE



SKI OR DIE

Le froid et la neige sont déjà là, bien tassés dans une cartouche Nintendo.

Les sports d'hiver, ce ne sont pas que les fondues savoyardes au chalet, les bonshommes de neige avec la carotte au milieu du visage, et les promenades dans les forêts de sapins. Non, il y a aussi la neige, froide, les gamelles-bouffe-la-neige-froide, les jambes cassées, les serveurs désagréables, les prix des chambres exorbitants et les moniteurs de ski abrutis. Les sports d'hiver, c'est tout ça, et pour vous, c'est la compétition, en plus.
Au départ, vous êtes face à Jo-le-bonnet, dans son magasin. De là, vous pouvez partir, entrer votre nom, regarder les meilleurs scores, vous entraîner dans une des cinq épreuves, ou concourir dans toutes les épreuves.
Première épreuve, l'Inner Tube Thrash. Vous voilà assis sur une chambre à air de camion, en haut d'une pente, avec un autre concurrent à vos côtés, lui aussi les fesses bien calées au milieu d'une chambre à air de camion (chambre à air de camion). Le but du jeu est simple, arriver le premier en bas. Sur votre chemin rebondissant, vous trouverez des armes pour crever la CHAMBRE A AIR DE CAMION de votre adversaire: fourchettes, fléchettes et couteaux suisses. Heureusement, vous trouverez aussi des objets, comme des rustines et des pompes à vélo pour réparer, mais aussi d'autres pièges comme les tapettes à souris et les pièges à ours.
Ensuite, autre épreuve, le Snowbord Half Pipe. Là, pas de CHAMBRE A AIR DE CAMION du tout, mais une piste descente en forme de demi-tube pleine de pou-dreuse et de sales bestioles: des Punkgouins (sortes de pingouins avec des sortes de crêtes) ou des Lapins à scie (lapins klonkés du cerveaux qui se promènent avec des tronçonneuses). Vous devrez aussi éviter de gros rondins de bois, mais pas la moinde CHAMBRE A AIR DE CAMION. Le but du jeu est de faire le meilleur temps possible, d'aller très vite, mais aussi de faire des figures acrobatiques pendant votre descente.
Autre épreuve: Acro Aerials. Une CHAMBRE A AIR DE CAMION autour du cou, vous descendez, vous prenez de la vitesse sur une rampe de glisse qui vous envoie dans les airs. Là, vous devez effectuer diverses figures acrobatiques et casse-gueule, pour enfin atterrir sur vos skis et obtenir le plus de points possibles des différents juges.
Une épreuve? Une autre? La grande descente, où on vous lâche en haut d'un pic. Vous descendrez donc à skis, bien sûr, mais le plus rapidement possible tout en évitant les crevasses, les rochers et les sapins.
Et enfin, dernière épreuve en forme de bonne rigolade entre amis, ah ah ah, la bataille de boules de neige. Le jeu est simple, vous êtes placé au centre d'un mini-igloo sans toit, et tout vos potes viennent vous balancer des boules dans la tronche. Il faut les dégommer tous, les uns après les autres, tout en ramassant les bonus, les tas de boules qui vous arment, et les pelles qui vous désenneigent.

La descente dans le couloir de neige doit se faire le plus rapidement possible, en évitant les obstacles, et en effectuant des figures.









Le jeu commence avec un menu, bien présenté avec une pleine page graphique. Vous êtes dans le magasin de Roney, et c'est d'ici que vous choisissez de vous entraîner ou de faire une compétition. En mode entrainement, vous vous trouvez à la sortie du magasin de Roney, avec différents chemins qui permettent d'aller à l'épreuve de votre choix.



Une des épreuves les plus klonks, la descente avec des CHAMBRES A AIR DE CAMION. Le terrain est très accidenté, il est donc difficile d'aller où vous voulez.



La bataille de boules de neige est vraiment éclatante. Les copains-ennemis arrivent de tous les côtés, certains apparaissent même à quelques centimètres de vous.



Cette rampe de lancement va vous balancer dans les airs. Une fois paumé dans le ciel, vous devrez effectuer diverses figures, pour prouver votre souplesse aux juges.

EDITEUR : PALCOM SOFTWARE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 5 EPREUVES
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTE : MOYEN
CONTINUES : NON
NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 6



L'intérêt principal de Ski or Die, c'est la compétition. Le jeu est donc beaucoup plus amusant avec des copains, entre humains à jambes, et pas seulement contre la console. Les différentes étapes sont toutes relativement bien réalisées, les graphismes sont moyens, mais clairs. Certaines épreuves sont plus marrantes que d'autres, comme la bataille de boules de neige, mais il n'y a rien là de vraiment extraordinaire. Rien de mauvais non plus. En fait, un jeu moyen quoi, qu'on a plaisir à utiliser de temps en temps, mais pas de façon acharnée pendant des jours et des jours, à la suite, sans manger, sans dormir.

SEB

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 15
SON : 13
MANIABILITE : 16
GLOBAL : 82%



L'été est vraiment fini, c'est le moment de se remettre aux sports d'hiver avec ce programme. Ce multi-épreuves est assez différent des games d'Epyx et l'humour y tient une place plus importante. En fait, il s'agit de la suite de Skate or Die et le jeu est organisé de la même manière, avec un démarrage dans la boutique et le choix entre les différentes épreuves. Ce nouvel épisode est moins réussi que le précédent et les épreuves offrent un intérêt assez inégal, mais on s'amuse bien quand même, surtout si l'on joue à plusieurs. Les inconditionnels de sport seront satisfaits, d'autant plus qu'il n'y a pas une foule de bons jeux de ce type sur cette console, mais les autres feraient mieux de se précipiter sur Rollergames ou Kickle Cubicle (ce n'est même pas la peine de citer le roi Mario, ça va de soi).

A.H.L.



TOP GUN THE SECOND MISSION

Tiens, Top Gun. Le jeu. Sur Nintendo. Oh, mon Dieu.

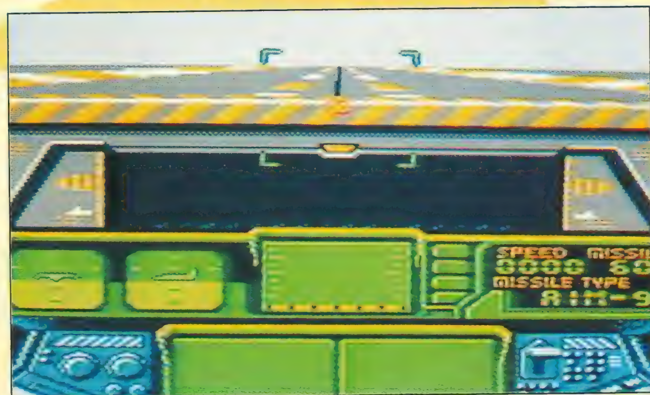
Il est souvent bien agréable de massacrer les gens. Dans les jeux, je veux dire. Mais parfois il est encore plus drôle de détruire des machines de guerre sophistiquées avec des gens dedans. Dans Top Gun, vous êtes aux commandes d'un F-14 Tomcat, avion très sophistiqué qui permet à des crétins en tenue militaire de parler de leur pays en utilisant superlatifs et auto-congratulations. Comme voler tout seul, même en faisant des loopings, est très ennuyeux, vos chefs vous envoient casser de l'ennemi. Au départ de votre mission vous choisirez quel équipement de missiles vous voulez utiliser: Sidewinter, Sparrow, Phoenix, etc... Tout un bon gros tas de tuyaux à ailerons capables de faire sauter n'importe quoi. Ensuite, c'est le décollage, tout d'abord à partir d'un porte-avions, puisque votre première mission vous envoie détruire des sous-marins nucléaires. Il y a trois missions en tout, une au dessus de l'océan, donc, une au dessus d'une forêt, et enfin la troisième où vous volerez au milieu d'un orage pour aller combattre dans l'espace contre une navette spaciale. Carrément.

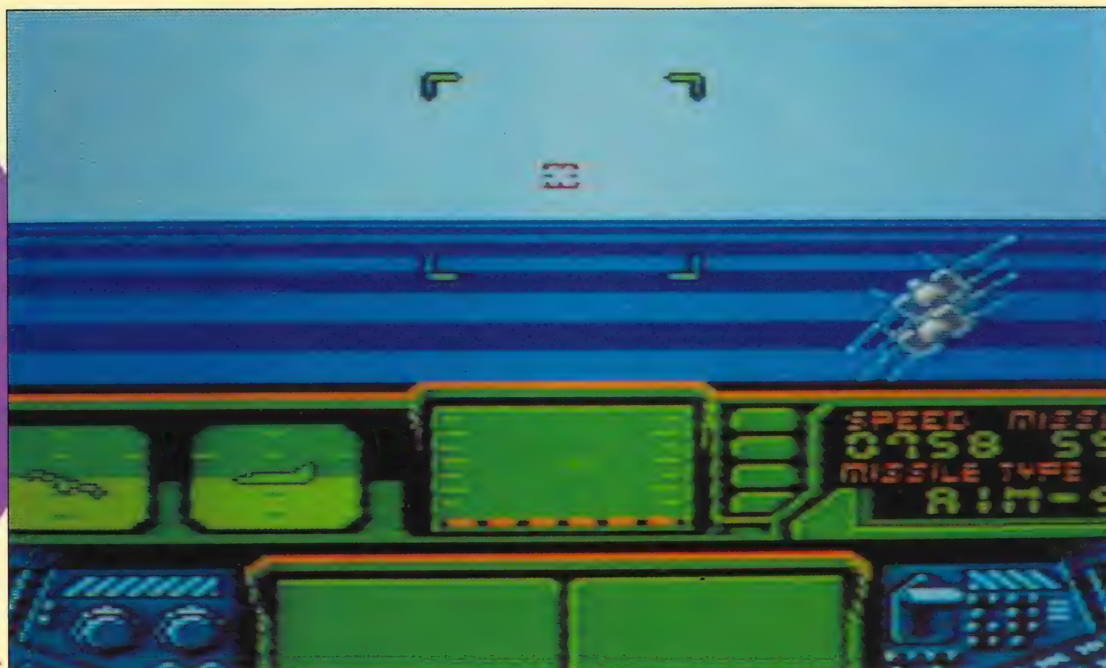
Si vous voulez rigoler encore plus fort et plus gras, vous pouvez choisir d'effectuer des duels aériens. C'est encore plus stressant, car les chasseurs qui vous suivent ne sont pilotés que par des vrais pros de la descente en flammes. De votre descente en flammes. Cette option est même disponible en mode deux joueurs, histoire de massacrer un ami, un voisin, une petite sœur, ou des parents. C'est toujours agréable.



Avant de partir en mission, vous choisissez quel type de missiles vous emportez avec vous. En plus de cet armement, vous disposerez bien sûr d'un tir continu et meurtrier lui aussi.

Le décollage du début se fait à partir d'un porte-avions La séquence est automatique. Vous sortez de l'intérieur du bâtiment, pour apparaître sur le pont et partir en avant.

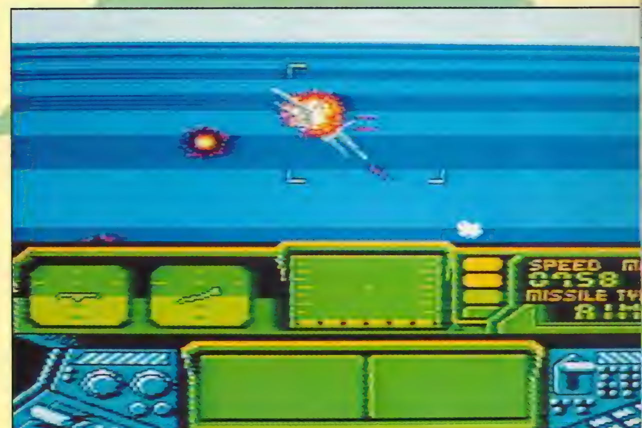






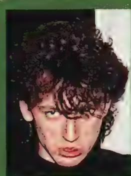
Voilà, après une poursuite longue et mouvementée, vous avez réussi à aligner votre adversaire. Je sais, c'est pas bien joli par derrière, mais, la morale n'est pas du monde des soldats. En tout cas, pas de ceux qui pilotent les Tomcats.

Gros danger, ces trois avions vous foncent dessus, ainsi que deux missiles qui vous sont délicatement destinés. Essayez de tirer dessus, ou de faire un piqué extraordinaire pour les éviter.



EDITEUR : KONAMI
GENRE : ARCADE
DIFFICULTE : MOYEN
CONTINUE : NON
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 3
NOTICE : FRANÇAIS

GRAPHISMES: 12
ANIMATION: 12
MANIABILITE: 14
SON: 13
GLOBAL: 45%



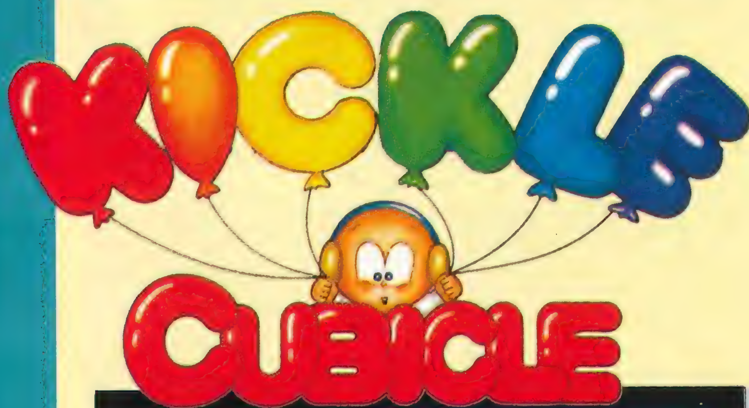
Déjà que les meilleurs jeux de ce type ne me font pas hurler de joie et de bonheur, imaginez la tronche que je fais quand je me trouve devant une cartouche mal réalisée. Top Gun est mauvais. Pas drôle, pas amusant, pas joli, pas rapide et monotone comme on sait si bien le faire quand on a rien dans la tronche.
Seule l'option de duel aérien à deux joueurs peut passionner quelques secondes, c'est vrai. Mais tout le reste ne vaut vraiment pas le déplacement.

SEB



Je n'avais pas trop aimé Top Gun et je je trouve que cette seconde mission est encore moins intéressante. Pour commencer, la réalisation est loin d'être brillante: les graphismes sont pauvres et l'animation n'est pas plus convaincante. Mais c'est surtout au niveau de l'intérêt de jeu que ce programme est discutable. On ne trouve pas dans Top Gun II l'intérêt d'une simulation car cet aspect est tout juste esquissé, mais si on considère qu'il s'agit tout simplement d'un shoot'em up, il n'est pas plus convaincant. En effet, les missions ne sont guère variées et on risque fort de s'en lasser très rapidement. Allez hop, un petit coup de DCA dans la tête de ce Top Gun pour le descendre en flammes, et qu'on n'en parle plus!

AHL



Des royaumes recouverts de glaces et un roi fou : c'est une aventure pour vous.



Au début de chacun des quatre mondes, une carte apparaît montrant ainsi tous les tableaux que vous devrez résoudre pour vous rendre au monde suivant. Les tableaux que vous avez déjà passé sont indiqués par un carré craquelé.

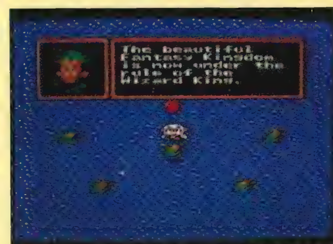
Kickle peut transformer ses ennemis en cubes de glace. Après, il les pousse avec joie, et si d'autres ennemis sont sur le chemin du cube, ils se font écraser.

Le roi sorcier du Royaume fantastique vient de jouer un mauvais tour à tout ses sujets. Il a d'abord recouvert le pays sous la glace, en utilisant sa magie maléfique, puis il a enfermé tous les habitants dans des sacs de songes. Seul Kickle semble avoir échappé au terrible destin de ses amis. Il est donc plus qu'évident que c'est lui qui doit délivrer le pays.
Pour cela il dispose de deux armes assez particulières, son souffle glacé, qui transforme ses ennemis en cubes de glace, et son marteau qui fabrique des rondins de glace. Ses ennemis transformés en glace, il peut les faire glisser, en les poussant, ainsi, s'ils tombent dans l'eau, ils créent des ponts, et il peut se déplacer plus librement. Les rondins de glace peuvent être placés sur le terrain, et ainsi, stopper les cubes que Kickle pousse. Il peut ainsi aiguiller les déplacements des cubes, et les placer où il veut.
Il y a quatre mondes dans le royaume, et chaque monde dispose de plusieurs tableaux, une dizaine. Dans chaque tableau, il y a plusieurs sacs de songes à ramasser, avant de passer au tableau suivant.
A la fin de chaque monde, Kickle affronte un Très Grand Très Méchant (TM) au service du roi sorcier. Ils sont plus longs et plus difficiles à éliminer, mais pour vous, ce sera toujours un jeu d'enfant, vous êtes Kickle, quand même, le vrai.









Il y a des tonnes de dessins animés dans Kickle Cubicle. Entre les niveaux, quand vous rencontrez des personnages, chaque fois, des fenêtres s'ouvrent et des textes apparaissent. Des petits plus bien agréables qui donnent envie d'aller plus loin dans le jeu.





Dans certains niveaux, vous trouverez des P qui, quand vous les frappez, transforment tous les ennemis à l'écran en blocs de glace.

Certains ennemis sont des bombes ambulantes. Ils courent partout, changent de couleur au fur et à mesure, jusqu'à explosion. Il faut faire attention, et éviter de se trouver près d'eux à ce moment précis.





Voici le boss de fin du premier monde. Il saute partout, et lance de grosses plaques de glaces, qui éclatent et forment plusieurs cubes. Vous devez l'éviter, éviter les cubes, et les pousser pour frapper le boss.

Autre monde, autres couleurs et nouvelles difficultés. Là, par exemple, il y a plein de bombes ambulantes.



Sur les plaques oranges, attention, vous ne pouvez pas poser de rondins de glaces. Ce sont eux qui permettent d'aiguiller les déplacements de vos poussées de blocs de glace.



EDITEUR : NINTENDO
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE STAGES : 4
GENRE : ACTION REFLEXION
DIFFICULTE : FACILE
CONTINUE : INFINIS ET PASSEWORDS

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 16
SON : 15
MANIABILITE : 16
GLOBAL : 90%



Kickle Cubicle est un petit jeu très amusant qui s'inscrit dans la lignée de Pengo, un ancien jeu d'arcade d'Atari Games. Le principe du jeu est très simple, ce qui permet de jouer immédiatement sans avoir à lire la notice et de s'amuser dès la première partie. Les premiers tableaux ne posent vraiment aucun problème, mais cela se complique quelque peu par la suite. Toutefois, la difficulté ne devient jamais très importante. En tout cas, ce jeu n'exige pas des réflexes extraordinaires, mais il faut quand même faire un certain effort de réflexion pour résoudre certains problèmes. En fait, Kickle Cubicle est un excellent jeu d'action/ réflexion qui ne peut que séduire tous les fans du genre.
Le revers de la médaille, c'est que le niveau de difficulté n'est pas assez élevé et que l'on peut le terminer très rapidement, d'autant plus que l'on dispose de Continues illimités. Un programme passionnant... mais pour combien de temps ?
A.H.L.



Original et amusant sont les deux qualificatifs les mieux adaptés pour parler de Kickle Cubicle. Il n'y a pas d'action et de massacre dans ce jeu, tout n'est que personnages rigolos et charmants, et surtout astuce. Car Kickle Cubicle est surtout un jeu de réflexion, pas très compliqué, il est vrai, mais il faut tout de même trouver des astuces pour se sortir des différents niveaux.
Les ennemis sont très variés, tous amusants, et les tableaux nombreux, environ 60, je n'ai pas encore eu le temps d'aller à la fin. Tant mieux, je vais pouvoir continuer à jouer avec Kickle.
SEB

Plutôt que de vous promener tranquillement en rollers, frappez les passants et écrasez-les.



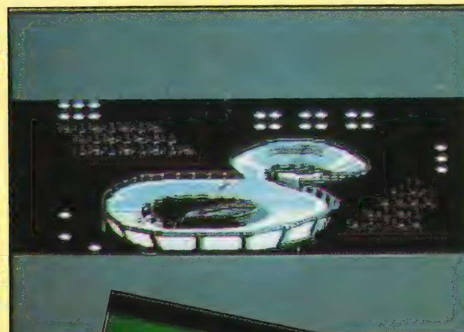
Mes amis, l'heure est aux pleurs et à la tristesse sans nom. Je sais que vous êtes tous des fans des Rollergames, ces compétitions populaires qui passionnent les foules de toutes les régions du monde. Eh bien sachez que Emerson Bankhead vient d'être enlevé. Celui qu'on appelait Skeeter, le délégué principal, et fondateur du Rollergames, est entre les mains sales de VIPER. Il a à ses côtés trois équipes corrompues du Rollergames: les Bad Attitude, les Maniacs et les Violators. Heureusement, trois autres équipes se sont présentées pour aller délivrer Skeeter: les Thunderbirds, les Hot Flash et les Rockers. Ils devront parcourir de nombreux quartiers, combattre contre les méchants hommes au service de VIPER, foncer sur les autoroutes, utilisant leurs poings, leurs pieds pour frapper, mais aussi leur agilité pour éviter tous les pièges qui se trouveront sur leur route.

Le repère de VIPER est bien loin, il faudra beaucoup combattre pour y arriver.

Chaque équipe met son leader en piste, 3 skaters donc, et chacun dispose d'un coup spécial très meurtrier, qu'il ne peut utiliser que de façon limitée. A la fin de chaque région, il faudra lutter contre un chef, un leader d'équipe adverse, il faudra lui en mettre plein la tête pour pouvoir continuer et progresser.

Si vous n'avez pas peur de prendre des coups, si vous aimez vous faire rouler dessus par des loubards en motos, si vous appréciez les chutes dans les trous, les gamelles sur les rondins de bois, les piqures d'aiguilles empoisonnées, et les plateformes casse-gueule, alors vous faites un bon skater de Rollergames.





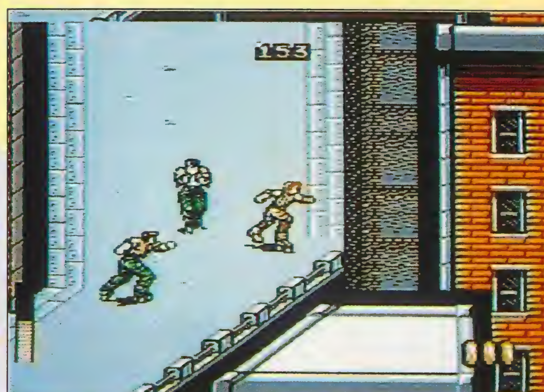






Comme dans de nombreux jeux maintenant, Rollergames commence par une séquence avec des dessins et des animations, en grande taille. Là, on vous présente l'histoire du jeu, avec deux animateurs télé de matchs de Rollers. Le jeu débute ensuite avec un choix de personnages, vous pouvez incarner l'un des trois leaders des équipes qui se sont proposé de libérer le délégué du Rollergames.

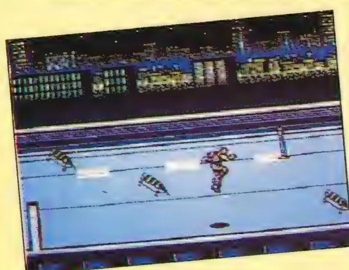




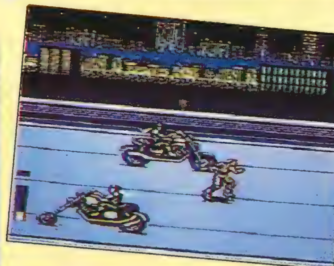
Dans la ville, au niveau un, vous devrez évoluer dans des rues assez mal fréquentées. N'hésitez pas à utiliser vos poings, et à aligner tous les ennemis qui se présentent. Parfois, des éléments viennent encombrer les rues, des trous, ou des tonneaux qui roulent. Quand les scrollings s'arrêtent, c'est assez mauvais pour vous, c'est signe de grandes batailles et de nombreux ennemis à la file.

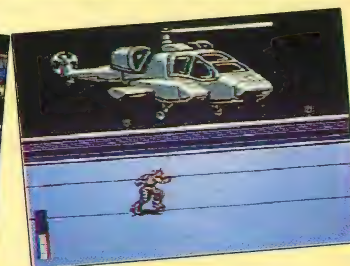












Dans le niveau 2, vous évoluez sur une autoroute. Ça commence avec des panneaux et des poteaux qui encombrent la route. Il y a aussi des crevasses, où vous devrez prouver quelle belle détente vous avez, puis des ennemis arrivent par deux et ne demandent qu'à vous frapper. Des motards, eux aussi vous roulent dessus. Et enfin, ce qui fait office de boss de fin, l'hélico qui vous lance des bombes.



Très amusant ce Rollergames, si si. D'abord les animations sont très bonnes, les personnages glissent très bien sur les pistes plus ou moins planes. Les graphismes sont très réussis, et on a même droit à des scrollings différentiels dans les phases en scrollings automatique (niveaux 2 et 4). Les niveaux sont dans des lieux variés, la ville, l'autoroute de nuit, l'usine de montage automobile, l'autoroute régionale, la rivière dans la jungle, et enfin le repaire fou de VIPER (fou). Chacun de ces niveaux apporte son lot de difficultés et de gamelles variées, et il faut vraiment être concentré à mort pour s'en sortir vivant. Heureusement, vous disposez de Continue infinis, et vos personnages peuvent effectuer des coups spéciaux, limités à trois par level, qui sauront mater vos adversaires. La foule incroyablement dense de ceux qui viennent pour vous faire la peau.

SEB

EDITEUR : KONAMI
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE STAGES : 6
GENRE : ARCADE
DIFFICULTE : MOYEN
CONTINUES : INFINIS

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 17
SON : 15
MANIABILITE : 15

GLOBAL : 92%



En général, les jeux Konami figurent parmi ce qui se fait de mieux sur la NES et ce n'est pas Rollergames qui fera exception à la règle. Cette folle course en patins à roulettes est vraiment originale, c'est Rollerball dans les rues, avec autant de baston que dans Double Dragon. Les rues sont remplies d'obstacles de toutes sortes: vous allez en baver! Le mélange entre course d'obstacle et jeu de baston fonctionne parfaitement bien et cela nous donne un jeu très excitant qui fera le bonheur des amateurs de sensations fortes. Il n'est pas toujours évident de slalomer entre les bouches d'égout tout en se fritant avec les gangs, ou encore de sauter au dessus du vide tandis que des motards vous attaquent, mais c'est vraiment éclatant. Les différents niveaux sont suffisamment variés pour que l'on ne s'ennuie pas un seul instant et la réalisation est tout à fait satisfaisante, surtout au niveau de l'animation et de la jouabilité. Un jeu qui décoiffe, j'adore !

A.H.L.

THE BATTLE OF OLYMPUS





Bienvenue dans le monde mythique de Battle of Olympus où vivent hommes et dieux, ou légende n'est que réalité.
Dans ce pays vivait également un brave homme nommé Orphée, éperdument amoureux d'Hélène, la plus belle fille de toute la contrée, ensemble ils s'étaient mutuellement juré un amour éternel, mais le mal vint frapper la jeune fille et elle mourut empoisonnée par le venin mortel d'un serpent.
Le jeune homme pleura sa compagne pendant des jours et des nuits. Aphrodite, déesse de l'amour, attristée par le chagrin du jeune homme lui apparut et lui affirma qu'Hélène n'était pas morte, mais que son âme était prisonnière du dieu HADES, roi du monde Tartare.
Orphée partit alors sans délai sauver sa belle.

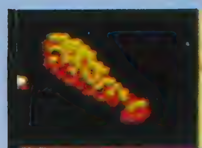
Votre quête commence ici, partez à la rencontre des habitants de ce pays et notez tous les renseignements qu'ils peuvent vous donner, cela vous sera d'une grande utilité.



ETAPE 1 ARCADIA



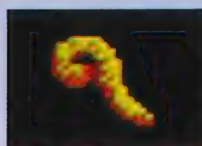
CE QUE VOUS POUVEZ RAMASSER LE LONG DE VOTRE AVENTURE.



LA MASSUE
Vous la possédez dès le début du jeu.



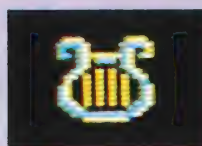
L'EPEE
Voilà déjà du mieux!



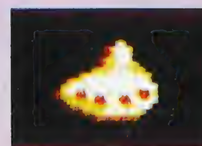
LE BATON DE FENOUIL
Il vous permet de lancer des flammes pour détruire vos ennemis, ou certains obstacles.



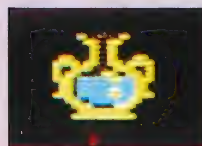
BRACELET DE PUISSANCE
Il décuple les pouvoirs de vos armes.



LA HARPE D'APOLLON
Si vous en jouez, près du monolithe du soleil, vous pourrez chevaucher Pégase.



OCARINA
Près de l'ocean, cet instrument vous permet d'appeler POSEIDON.



VASE DE TROIE
Ce récipient vous permet de récupérer du nectar.



L'ŒIL DE GREES
Ceci est en fait une boule de cristal, aux pouvoirs magiques.



PIERRE DE LUNE
Il vous permet de faire appel aux pouvoirs de la lune.



LES SANDALES D'HERMES
Grace à elle vous pourrez sauter beaucoup plus haut.



LE BOUCLIER D'ATHENA
Ce bouclier vous protège des attaques de



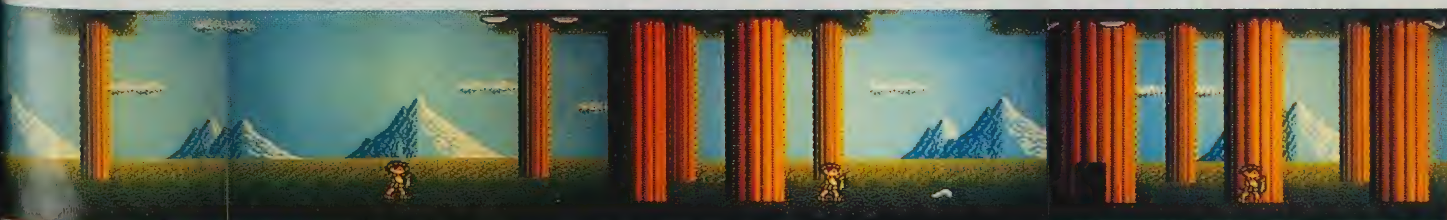
LE BOUCLIER DE LA SALAMANDRE
Il vous protège des flammes.



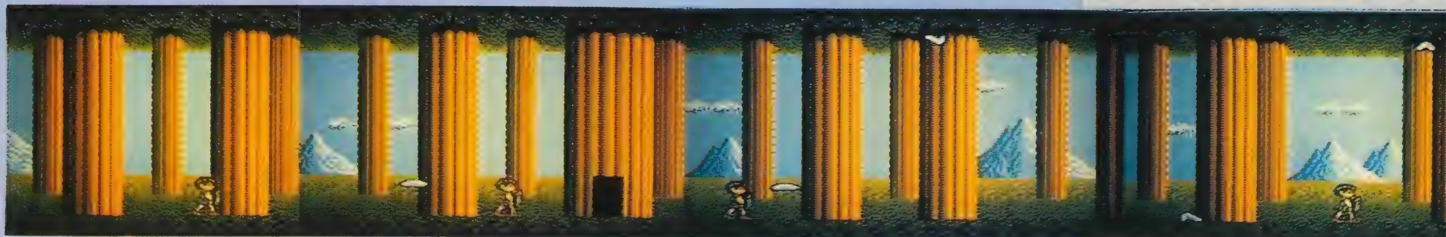
L'EPEE DIVINE
L'arme absolue, elle vous donne les pouvoirs d'ARGOS, de plus, combinée avec le bracelet de puissance, sa puissance est décuplée.

Prenez garde aux chenilles qui tombent des arbres. Donnez-leur un coup d'épée avant même qu'elles ne touchent le sol.

Continuez à avancer vers la droite.



ETAPE 2 ARCADIA 2



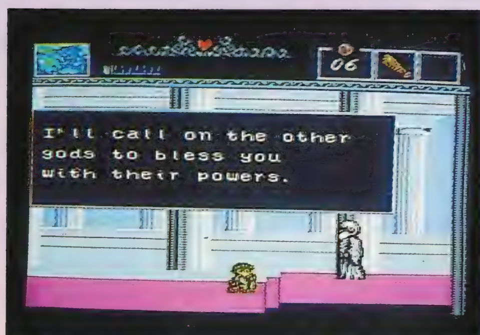
ETAPE 3 ARCADIA 3

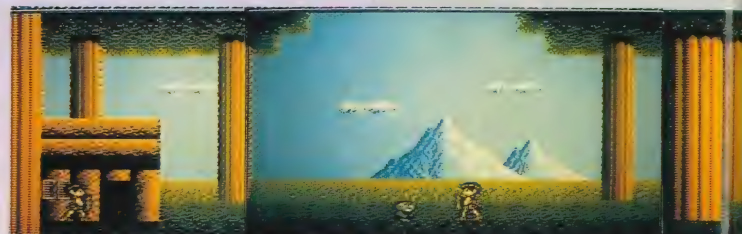


Cette porte vous ramène à l'étape 2.

Vous voici arrivé au temple de ZEUS, qui vous aidera en demandant aux autres dieux de vous prêter main forte.

Il vous faut combattre ce bison, mais rassurez-vous, il n'est pas trop méchant. Attendez qu'il vous charge et donnez-lui des coups d'épée.





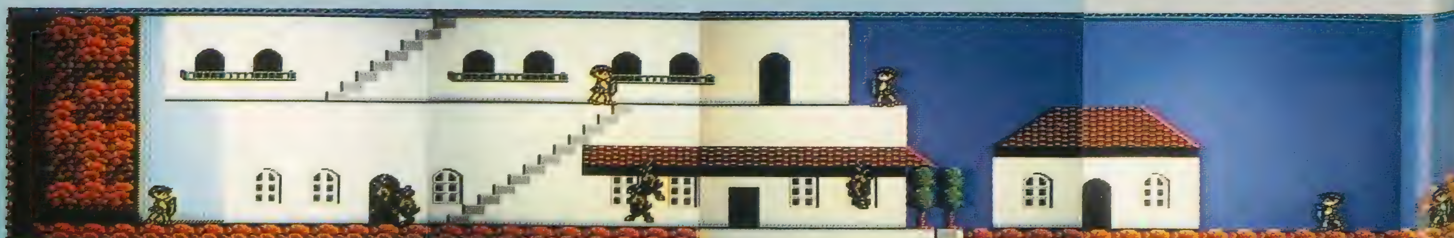
Porte pour le monde souterrain d'ARGOLIS.

ATTICA 1 ETAPE 5



Porte du retour à l'étape 2.

ETAPE 6 ATTICA 2



Vous trouverez un autre escalier à cet endroit.



La porte du bas vous emmène directement à l'étape numéro 5: le monde ATTICA.

Cette porte vous emmène à l'étape numéro 3: Le temple de Zeus

Voici la sortie de ce monde, et l'entrée a la forêt PELOPONNISOS.

ARCADIA 4  ETAPE 4



Cette porte vous ramène à l'étape 1.



N'oubliez pas de prendre l'escalier!





Par cette sortie vous vous retrouverez à l'étape 8, ou se trouve le temple d'ATHENA .

THE BATTLE OF OLYMPUS





ETAPE 7 ATTICA 3



Voici l'océan, vous pourrez le traverser qu'après avoir appris à chevaucher les dauphins. Il vous mènera à PHRYGIA.

Vous allez devoir affronter LAMIA, mais faites très attention, n'oubliez pas avant toute chose de vous





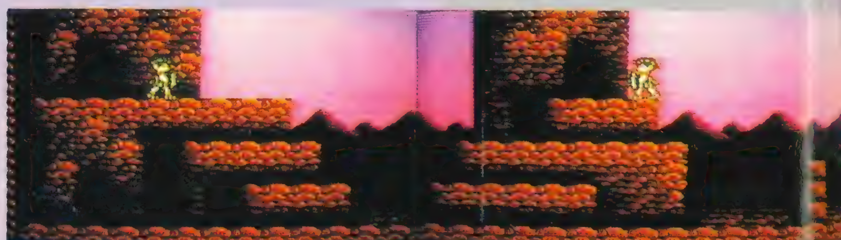


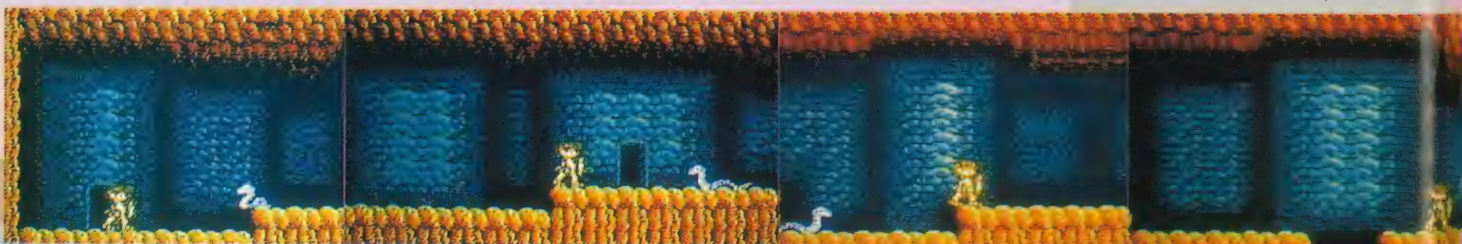
ETAPE 8 ATTICA 3



Cette porte vous ramène à l'étape 6.

Cette porte vous ramène à l'étape 4.

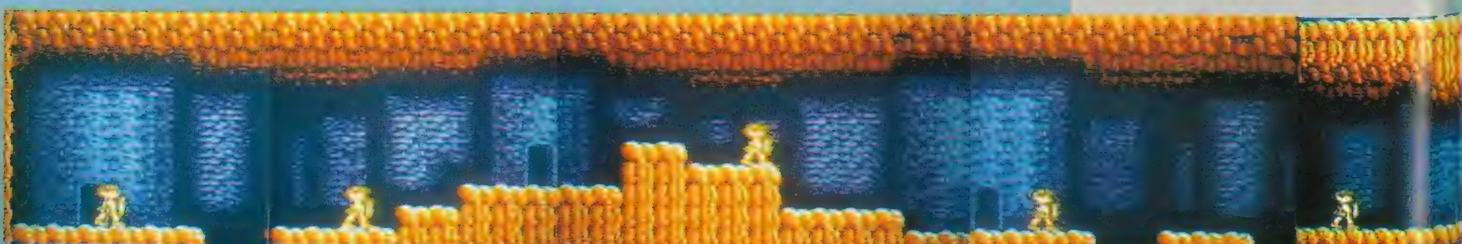




Sortie pour l'étape 9.

Les serpents se jettent sur vous dès que vous en approchez.

Prenez garde de ne pas tomber dans le trou, car c'est la mort assurée.



Porte de retour à l'étape 9.

Si vous tombez à cet endroit vous trouverez un vieil homme vous vend de l'ambroisie, cela augmente votre énergie (gare

Escalier venant de l'étape 6.



THE BATTLE OF OLYMPUS

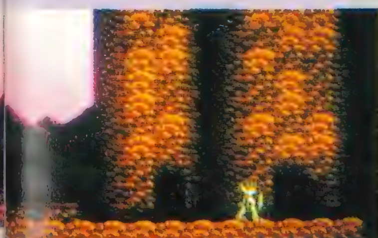


procurer le bouclier d'ATHENA (étape 8), ce bouclier vous protégera des flèches empoisonnées que vous lance cette créature. Avancez vers elle, puis sautez au dessus pour passer derrière et donnez-lui des coups d'épée.

Voici le temple d'ATHENA.
En vous mettant à genoux devant le dieu, appuyez sur le bouton B, vous obtiendrez ainsi le bouclier qui vous protégera de LAMIA (étape 7).



Mettez vous à genoux devant cette fontaine et vous ferez ainsi le plein de points de vie.





ETAPE 9 ARGOLIS 1

La porte de gauche vous amène à l'étape 10, quant à la porte de droite, elle vous amène a l'étape 11 (ARGOLIS 3).

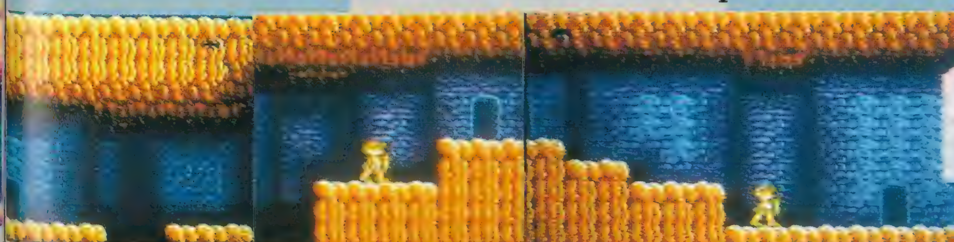




ETAPE 10 ARGOLIS 2

Tuez le lion qui garde la porte du dieu PROMETHEUS.
PROMETHEUS vous livrera le secret du bâton.

Vous voici arrivé au temple d' HERMES.





ETAPE 11 ARGOLIS 3

Après l'océan se trouve CRETE.

qui, pour 50 olives
aux serpents !).

Et voici une pièce secrète où vous trouverez une fontaine magique, vous pourrez remplir votre gourde (si vous en avez une!!).

THE BATTLE OF OLYMPUS





ETAPE 12 PELOPONNISOS 1



Sortie directe pour l'étape 13.

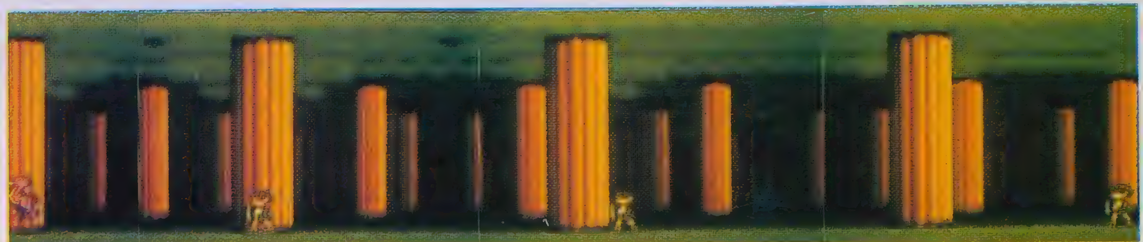
Sortie directe pour l'étape 2 (ARCADIA)

Si vous touchez les toiles d'araignée vous en resterez prisonnier, n'arrêtez pas de sauter vous arriverez alors à vous en défaire. Si vous possédez le bâton de Fenouil vous pourrez détruire la toile par le feu.

Donnez lui plusieurs coups d'épée, avant que cette créature ne saute sur vous.

PELOPONNISOS 2 ETAPE 13





Ce passage vous ramène à l'étape 14.

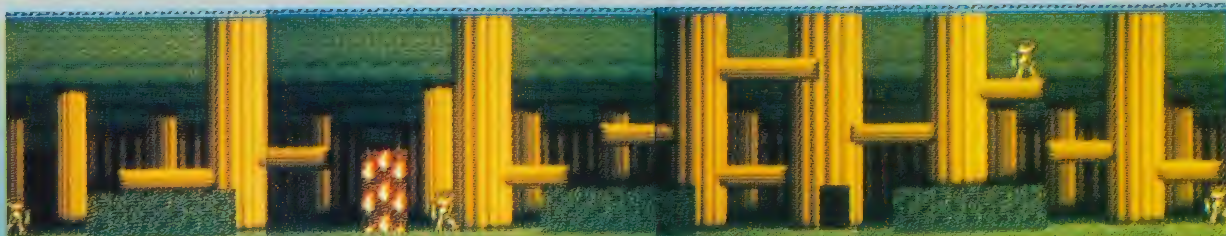
Ce passage vous ramène à l'étape 12.

Encore un passage pour l'étape 14.

Passage pour l'étape 15.



ETAPE 14 PELOPONNISOS 3



Entrée de l'étape 15.

Derrière ces arbres se trouve l'étape 13.

Ici se trouve le temple d'APOLLO, qui vous remettra une harpe magique.

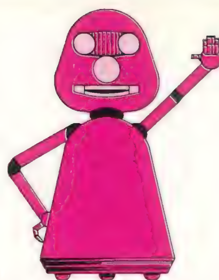
Ici une autre sortie pour l'étape 15.

Dossier réalisé par Stéfane, la suite le mois prochain.

LIVRAISON PAR CHRONOPOST SOUS 24H DEPART TOULOUSE

TOULOUSE 31000
35, rue du Taur
Demander Nicole
62.27.04.38

VENTE PAR CORRESPONDANCE



BASE 

La micro facile

11, rue Samonzet	- 64000 PAU	59.83.78.78
Centre Cial. BAB2	- 64100 BAYONNE	59.52.92.83
43 Av. J.L. Laporte	- 64600 ANGLET	59.52.47.51
57 Bd. Lacaussade	- 65000 TARBES	62.51.36.13

COMMODORE AMIGA 500

+4 jeux
Garantie 2 Ans — **2490F**
LIVRAISON CHRONOPOST 100 F.

Avec moniteur 1083 s : **4190F**
LIVRAISON CHRONOPOST 200 F.

ATARI 520 STE

Sans moniteur — **2490F**
ou
Avec monit. coul. SC 1224 : **3990F**

ATARI LYNX

nouveau modèle
plus petit, plus beau — **790F**

NEO GEO

+ Magician Lord — **3490F**

AMSTRAD 6128

SCOOP PROMO

CPC 6128 avec mon. couleur
+ 10 jeux sur disquettes
+ 1 câble minitel 3615

Offre incroyable limitée à 100 pièces

1990F
LIVRAISON CHRONOPOST 150 F.

possibilité CPC 464 couleur nous consulter

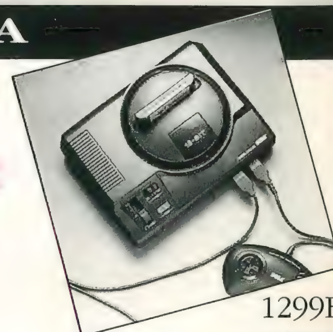
NEC SUPER GRAFX

La console **SUPER GRAFX** avec alimentation câble péritel, paddle + 1 jeu.
+ 2ème jeu "**1941**"
+ 2ème manette Ultimate arcade (manche métal, fonctions de tir automatique réglables + ralentissement de l'action)

PROMO 1990F

Manette Ultimate arcade seule :
199F

SEGA



MEGADRIVE (Française)
avec 1 manette de jeux — **949F**
+ COLISSIMO 50F

+ Sonic	1299F
+ Street of Rage	1349F
+ E.A. Ice Hockey	1349F

Toutes les nouveautés en stock: El Viento, Road Rash, Batman, Wonder Boy 5, Decap Attack, Dark Castle, Arcus Odyssey, Devil Crush, etc...

GAME GEAR — **990F**
+ COLISSIMO 50F

Adaptateur cartouches Master System pour Game Gear — **189F**
+ poste 20F.

NINTENDO

TOUT EN STOCK
GAME BOY - NES
Toutes les nouveautés.
MARIO BROS 3 - SOLSTICE
SPIDERMAN etc...

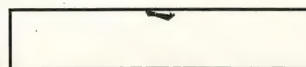
NOM : ____________ PRENOM : ____________
ADRESSE : ____________
CP : ________ VILLE : ____________
TEL : ____________

BON DE COMMANDE	PRIX
....	....
....	....
....	....
*frais de port & d'emballage....................	....
FRAIS DE PORT :	**Total**

EN COLISSIMO 48 H :	50,00 frs
EN CHRONOPOST 24 H :	100,00frs

Ci-joint mon règlement par:
❑ Chèque ❑ Mandat
Contre Remboursement + 50F.

Signature:
(des parents pour les mineurs)

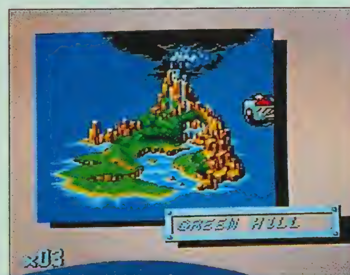


OFFRE VALABLE JUSQU'AU 15/12/91 ET DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

Sonic est de retour ! Et quel retour !

SONIC THE HEDGEDOG

L'infâme, l'ignoble, l'immonde, l'affreux, le repoussant, l'abject Dr. Robotnik est à la source du plus grand malheur survenu dans notre pays depuis maintenant de nombreuses années. Ce dangereux déséquilibré mental (je dis "déséquilibré" parce que, pour vouloir se créer toute une armée de lapins cybernétiques, il ne faut franchement pas être net) désire ardemment transformer toutes les formes de vie animale en vulgaires, et pourtant complexes, machines dotées d'un caractère particulièrement cruel. On aurait presque pu dire inhumain s'il ne s'agissait pas de lapins aux longues oreilles, de petits oiseaux à l'œil pétillant... enfin de tout ce qui compose un cadre champêtre. Mais c'est alors qu'intervient Sonic le hérisson ! Las de voir ses camarades de jeu devenir des boîtes de conserve espiègles et surtout tricheuses, il décide de partir à l'aventure. Une aventure qui d'ailleurs ne manque pas de piquant (!!!) car nombreuses sont les embûches dressées sur le chemin du hérisson vengeur ! Qu'importe la difficulté de la tâche, l'important est de parvenir à atteindre l'astronef du Docteur et de le détruire purement et simplement ! Des milliers de vies sont suspendues – je n'ai pas dit empalées – aux pointes, de Sonic ! Courage !



Voici le chemin que vous devrez parcourir ! Dur, dur ! Visitez successivement les collines, les ponts, la jungle, le labyrinthe, la ville détruite et enfin, après de nombreuses roulades, d'innombrables sauts et une infinité de crises de nerfs, la base céleste ! Dans chacun de ces mondes, découvrez de nouveaux pièges, de nouveaux monstres et de nouvelles salles secrètes ! Fouillez chaque coin et chaque recoin pour être certain de ne pas passer à côté d'une vie supplémentaire !



L'astuce, c'est que, justement, il y a plein d'astuces un peu partout! Bien sûr, il faut se donner la peine de chercher car les bonus ne tombent pas du ciel, même si, parfois, ils tombent des palmiers ! Pour trouver cette vie supplémentaire, laissez-vous simplement tomber dans le deuxième gouffre avant de parvenir au boss de fin du premier niveau. Ne vous inquiétez surtout pas pour remonter, il y a un bumper prévu à cet effet ! Comme quoi le hasard fait bien les choses !



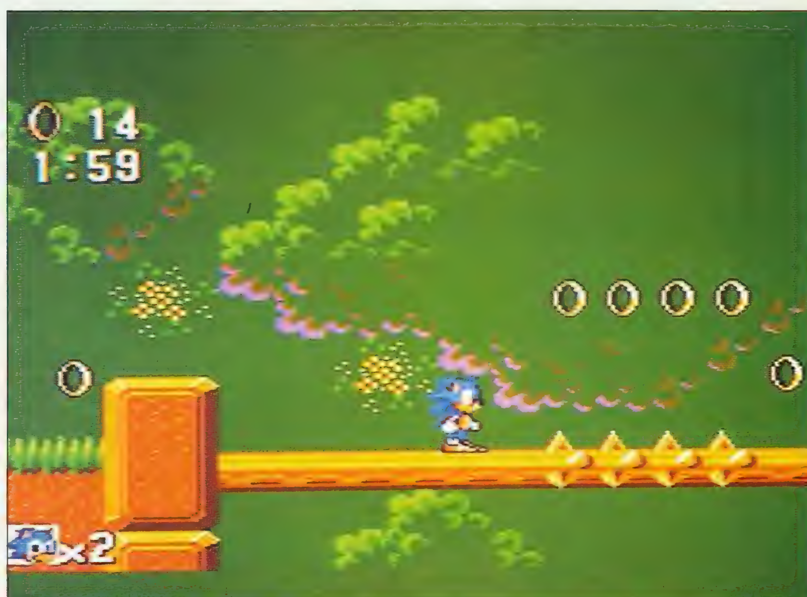


On n'est pas le hérisson le plus rapide de toute l'histoire des jeux vidéo pour rien ! Sur ces ponts un sprint s'impose car, à peine aurez-vous mis le pied sur un rondin que celui-ci tombera dans le vide et vous avec si vous ne vous dépêchez pas ! Si vous vous plantez, dites-vous bien que je vous avais prévenu ! Après, vous saurez qu'il faut TOUJOURS m'écouter !



Jeu : qu'y a-t-il de plus amusant que cette balance à contre-poids ? Je vous aide en vous soufflant la bonne réponse : rien ! Plus l'on saute dessus, plus l'on monte haut. Peut-être s'agit-il là d'une bonne occasion pour décrocher le gros lot ? Non ! Pas le grelot ! Parce que si vous voyez un grelot quelque part dans ce jeu, faites-moi signe ! On peut être un hérisson bleu sans pour autant être un bouffon !





On ne se doute pas lorsqu'on est tranquillement chez soi, les pieds dans ses pantoufles moelleuses, son nez et celui du voisin dans le dernier Joypad et le chien quelque part au chenil, que la Nature peut être si perverse. Quelle curieuse invention que ces troncs sur lesquels saillent, savamment disposés, des pieux où il ne fait pas bon passer ? Mais peut-être que dans les pays où les hérissons sont bleus et où ils vous font des clins d'œil, il existe de tels spécimens ?

Quelle terrible et intense jubilation ! Quel ineffable plaisir ! Quelle indicible joie que de voir cette faune enfin libre ! Non au tyran ! Avec une telle politique, Sonic serait devenu président en mai 68 ! Une fois Robotnik mis en déroute, ce qui ne devrait pas poser trop de problèmes, partez libérer vos amis de la forêt ! Tayaut ! Tayaut !





SONIC
THE HEDGEDOG





Un pas en avant et c'est la Fin ! Il faudra user d'adresse et d'équilibre pour sauter avec précision sur ces plates-formes qui, comme tout le monde s'en doute, sont en perpétuel mouvement ! A vous d'attendre le moment le plus opportun pour cet acte insensé !

Surf in Sonic world ! Sans le surf, hélas ! Eh oui ! Sonic l'a laissé à la maison avec le maillot de bain ! Pourtant, sur ces surfaces glissantes et particulièrement humides, un surf serait le bienvenu pour parvenir à se diriger. Pas évident de choisir son chemin lorsqu'on n'est plus maître de sa trajectoire, ça en devient même gravissime au plus haut degré !



Le docteur Robotnik est sans aucun doute l'être le plus malfaisant de toute l'humanité. C'est pour dire qu'il tombe bien bas ! Aux commandes de son vaisseau, il tentera de vous renverser, de vous tirer dessus, de vous écraser... Soyez plus malin que lui et jouez intelligemment ! Ça ne devrait pas être trop dur car, pour vous donner une idée, une crevette d'eau de mer pêchée aux alentours du Havre parviendrait à le battre aux échecs ! Et pourtant, elles ne jouent pas très bien, ces crevettes, je vous le dis !





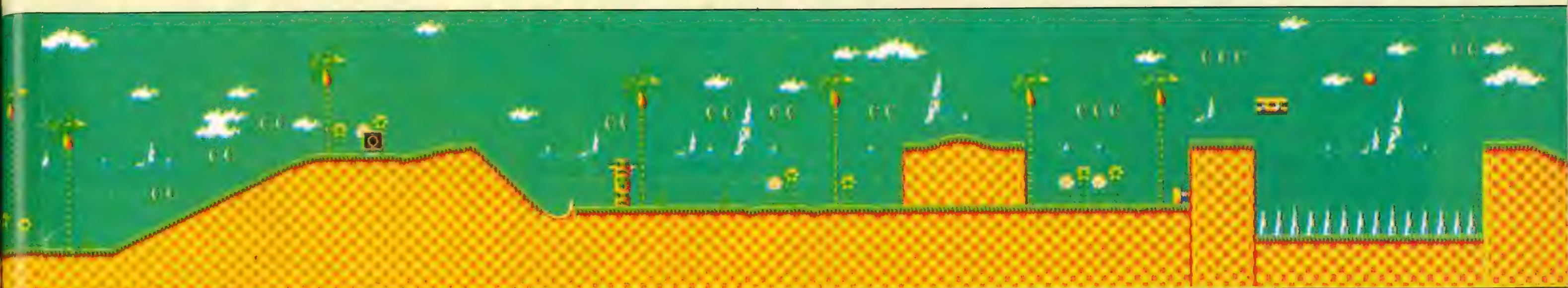








Un peu partout vous trouverez ces petits téléviseurs à côté desquels il ne faudra surtout pas passer sans s'arrêter. Vies supplémentaires, anneaux par lot de dix, pouvoir d'invulnérabilité, chaussures de vitesse... autant de façons d'en finir au plus vite avec ces niveaux qui, très faciles au tout début, vous feront crier merci rapidement. Le plus amusant, c'est que les bonus les plus intéressants sont généralement cachés ! Ce jeu est pervers à souhait ! Eh ! Eh !



Ceux qui ricanent en clignant trois fois de l'œil gauche, signe d'un orgueil démesuré, en prévoyant déjà la simplicité avec laquelle ils vont finir ce jeu, se trompent de A à Z, de l'alpha à l'oméga, du Normand au Breton, enfin, bref, tous ceux-là sont dans l'erreur. Il ne s'agit là que du tout début ! La suite est nettement plus dure. C'est d'ailleurs pour ça que l'on ne vous file pas le plan !



Sortant du sol sans prévenir, ces lances aux lames acérées – croyez-moi, je les ai vérifiées avant que la partie ne commence, eh bien, pouh !, la première lame enlève les piques et la seconde empale le hérisson (sale affaire) – sont redoutables. Un moyen de les éviter : les repérer grâce à la pointe qui sort légèrement du sol, et sauter très vite par dessus. Tout cela sans se cogner la tête contre le plafond, parce que, ça, ça fait vraiment nul !



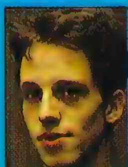


Ce stage n'est rien d'autre qu'un niveau bonus où vous devrez, en un temps minimum, récolter des anneaux à la pelle ! En rebondissant dans tous les sens contre des bumpers fous, essayez aussi d'attraper un continue, on ne sait jamais, ça pourra toujours vous être utile un de ces jours !



L'ultime étape approche ! Il va falloir faire très fort pour éviter ces canons qui, bien que n'étant pas de Navaronne, sont difficiles à passer. Et un obus, ça fait mal quand on se le prend entre les dents. En plus, c'est très mauvais pour la dentition du pauvre Sonic et un hérisson sans ses dents c'est comme un lapin sans ses épines.

EDITEUR : SEGA
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : NON
TAILLE CARTOUCHE : 6 MEGABITS
CONTINUE : VARIABLE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1



Superbe ! Une réalisation sans faute pour ce Sonic sur Master System ! Identique dans le fond à son illustre homologue sur Mégadrive, il varie dans la forme sur de nombreux points. On peut ainsi redécouvrir Sonic à loisir! Niveaux différents, pièges différents, boss de fins aux techniques différentes... la liste serait encore longue ! L'animation et la réalisation graphique sont tout simplement exemplaires et rendent parfaitement compte des capacités de la machine. La musique gaie et enjouée donne le ton pour cette aventure à grande vitesse où éviter les gouffres et les monstres relève parfois de l'exploit tant l'on fonce ! Un seul mot suffira pour conclure : superbe !

T.S.R.

GRAPHISMES : 19
ANIMATION : 19
MANIABILITE : 18
SON : 17

GLOBAL : 97%



Depuis l'arrivée de Sonic sur Megadrive, les possesseurs de Master System étaient entrés en transes en attendant le hérisson sur leur console. Heureusement, l'attente n'a pas été trop longue, et les Segamaniaques ne risquent pas d'être déçus car cette version est géniale. J'avais vraiment été impressionné par la preview que Sega nous avait montrée, mais la version finale est encore plus fantastique : c'est l'éclate totale ! En ce qui concerne la réalisation, tout est parfait, jamais je n'aurais cru ça possible sur une console 8 bits ! Mais le jeu ne se résume pas à des prouesses techniques, car l'action est vraiment passionnante. C'est un jeu de plates-formes très speed, avec des tas d'astuces et des tonnes d'idées originales. De plus, la difficulté est parfaitement dosée, car si le premier niveau est une promenade agréable qui permet de se chauffer, les choses se compliquent progressivement par la suite. Un jeu superbe, génial, passionnant, éblouissant, hallucinant, époustouflant, incontournable, indispensable...

AHL

NOUVEAU

949F La CONSOLE MEGADRIVE

(française) avec 1 manette de jeux



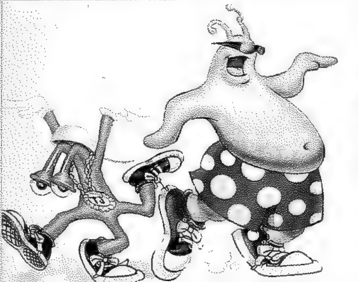
VERSION FRANCAISE OFFICIELLE
Garantie par le constructeur

LA CONSOLE MEGADRIVE (française) + le jeu Altered Beast +1 manette de jeux 1290F

TOP 20 MEGADRIVE

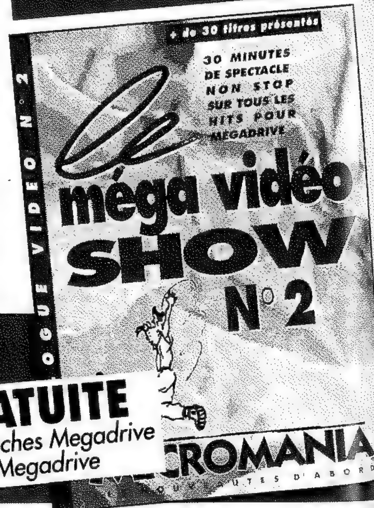
Sonic Hedgehog (Plateforme)	395F
Street of Rage (Arcade)	395F
Fantasia (Plateforme)	449F
Super Monaco GP (Course F1)	395F
Mickey Mouse (Plateforme)	425F
Alien Storm (Arcade)	395F
Out Run (Course Auto)	449F
Turrican (Arcade)	395F
Revenge of Shinobi (Kung Fu)	395F
World Cup Italia 90 (Sim. Foot)	315F
Spiderman (Arcade)	425F
Lakers VS Celtics (Basket ball)	449F
Centurion (Stratégie)	475F
688 Attack Submarine	475F
Wrestler War (Sim.Catch)	449F
Street Smart (Arcade)	449F
J Buster Boxing (Sim.)	449F
Populous (Strategie)	475F
J. Madden Foot. (Foot Amér.)	475F
Thunderforce 3 (Arcade)	449F

Abbrams Battle Tank (Action)	449F
After burner 2 (Arcade)	395F
Air Buster/Aeroblaster (Arc.)	449F
Alex Kidd (Plateforme)	315F
Batman (Plateforme)	449F
Bimini Run (Course Bateau)	449F
Budokan (Arts Martiaux)	475F
Crackdown (Labyrinthe)	389F
Crossfire/Super Air Wolf (Arcade)	449F
Dick Tracy (Plateforme)	475F
Dynamite Duke (Arcade)	395F
E Swat (Arcade)	395F
Faery Tale Adventure	475F
Fantasy Star 2 (Aventure)	599F
Flicky (Arcade)	315F
Forgotten Worlds (Arcade)	395F
Gaiares (Arcade)	449F
Gain Ground (Arcade)	389F
Ghostbusters (Action)	395F
Golden Axe (Arcade)	395F
Golf (Sim.)	475F
Ghouls n' Ghosts (Plateforme)	475F
Harball (Baseball)	449F
Hard Drivin (Course Auto)	449F
James Pond (Plateforme)	475F
Joe Montana Football (Foot. Amér.)	395F
Kings Bounty (Jeu de Rôle)	425F
Last Battle (Arcade)	395F
Might and Magic	599F
Midnight Résistance (Arcade)	449F
Moonwalker (Arcade)	395F
Musha (Arcade)	449F
Mystic Defender (Arcade)	395F
PGA Tour Golf (Sim. Golf)	475F
Powerball (Arcade)	449F
Rai-den (Arcade)	449F
Rambo 3 (Action)	315F
Saint Sworld (Arcade)	449F
Shadow Dancer (Arcade)	475F
Shining and Darkness (Dungeons)	449F
Super Basketball (Sim.)	395F
Super Hang On (Sim. Moto)	395F
Stormlord (Action)	449F
Strider (Arcade)	475F
Super Baseball (Sim.)	395F
Super Thunderblade (Arcade)	395F
Super Volleyball (Sim.)	449F
Sworld of Vermillion (Arcade)	599F
Valis 3 (Arcade)	449F
Wardner Forest (Plateforme)	449F
Wings of Wor/Gynoug (Arc.)	449F
Wonderboy 3 (Plateforme)	395F



La nouveauté délirante TOE JAM & EARL 449F

3615 MICROMANIA 2 MEGADRIVE A GAGNER



TITRES A VENIR

Road Rash (Moto)	449F
Bonanza Brothers (Arcade)	449F
Killing Game Show (Platef.)	449F
Mercs (Arcade)	449F
Shadow of the Beast (Action)	449F
Speedball 2 (Aracade)	449F

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F
ADAPTATEUR CARTOUCHES JAPONAISES	99F

DEMENT !!!

CONTROL PAD PRO 1	195F
CONTROL PAD PRO 2	125F

LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N°2

avec le délirant SONIC HEDGEHOG !
et 30 nouveautés présentées sur cassette vidéo !

99F ou GRATUITE
pour l'achat de 2 Cartouches Megadrive ou d'une Console Megadrive

La Console SEGA MASTER SYSTEM II + Alex Kid + 1 Manette de Jeux

490F



NOUVEAUTES

Speedball	215F
Spiderman	345F
Strider	345F
Pacmania	305F
Summer Games	315F
Ace of Aces	345F

CONSOLE MASTER SYSTEM II PLUS (+ pistolet) + Alex Kidd + Opération Wolf	890F
PISTOLET SEGA	265F
CONTROL STICK SEGA	139F
RAPID FIRE SEGA	109F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
CONTROL PAD SEGA	99F
ADAPTATEUR SECTEUR	175F

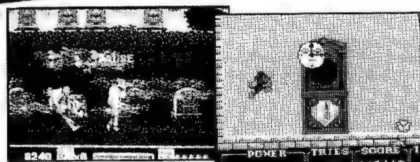
OFFRE SPECIALE

Action Fighter	99F
Aztec Adventure	99F
Enduro Racer	99F
Fantazy Zone 1	99F
Global Defense	99F
Ninja	99F
Rescue Mission	99F
Secret Command	99F
Super Hang On	99F
Super Tennis	99F
Teddy Boy	99F
Transbot	99F
World Grand Prix	99F

TOP 15 SEGA

Mickey Mouse Castle.	345F
Moonwalker	345F
World Cup Italia 90	285F
Wonderboy 3	345F
Golden Axe Warrior	345F
Super Monaco GP	345F
Double Dragon	345F
Cyber Shinobi	345F
World Soccer	285F
Heavy Weight Champ.	345F
Tennis Ace	325F
Submarine Attack	285F
Danan	285F
Gauntlet	345F

After Burner	325F
Alex Kidd in Shin. World	345F
ALex Kid Lost Star	295F
Alex Kid H.T.V.	255F
Altered Beast	345F
American Pro Football	295F
Basketball Nightmare	295F
Battle Out Run	345F
Black Belt	285F
California Games	295F
Casino Games	295F
Chase HQ	325F
Cloud Master	295F
Cyborg Hunter	285F
Dick Tracy	345F
Double Hawk	285F
Dynamite Duke	345F
E Swat	295F
Fantazy Zone 2	295F
Forgotten Worlds	345F
Ghostbusters	345F
Ghouls'n Ghost	345F
Golden Axe	345F
Golfa Mania	345F
Galvellius	325F
Great Basketball	285F
Impossible Mission 2	325F
Indiana Jones (Action)	345F
Joe Montana Football	345F
Lord of the Sworld	325F
Out Run 3D	315F
Paperboy	325F
Phantazy Star	395F
Psychic World	295F
Psycho Fox	325F
Rambo 3	325F
Rampage	295F
Rastan Saga	295F
Rocky	295F
R Type	325F
Thunderblade	295F
Time Soldiers	295F
Vigilante	325F
Wonderboy	285F
Wonderboy M.L.	295F



Moonwalker. *Incarnez Jackson*

Mickey Mouse. *Un jeu de plateforme incomparable.*

Prix valables sauf erreur d'impression - Dans la lim[...]

Quand Wonderboy se prend pour Mère Thérésa!

WON

Décidément, il n'y a pas à dire, il ne fait pas bon être un dragon, ces derniers temps ! Au pays de notre bon ami Wonderboy, ces pauvres dragons subissent d'affreuses persécutions que je n'oserai même pas vous décrire tant elles sont horribles! C'est triste à dire, mais ces énormes reptiles n'y ont malheureusement vu que du feu... La guerre est depuis longtemps finie... L'avenir s'annonce sombre ! C'est alors qu'intervient notre brave héros, le défenseur de la veuve et de l'orphelin, l'exterminateur de la canaille, le pourfendeur de dragons, ah non !, pas cette fois !, enfin, bref, c'est alors qu'arrive Wonderboy ! Trompettes et tambours, s'il vous plaît. Ne souffrant pas que l'on commette une telle abomination à l'encontre d'un peuple si démuni, WonderBoy part donc pour persécuter les persécuteurs, tuer les tueurs, massacrer les massacreurs... Aidé de ses plus fidèles amis Lilliput, Eléonora, Pricilia et d'autres encore,Wonderboy, le paladin des temps modernes, s'élance au secours de ses amis reptiles dans le besoin.



Plus question cette fois-ci de se procurer des épées qui au fur et à mesure augmentent en puissance : il faudra se procurer des armes totalement différentes les unes des autres ! Epée, lance ou trident, qu'importe la manière d'exterminer l'ennemi. Pensez à choisir l'arme la plus adéquate selon l'instant, la lance n'est pas toujours ce qui se fait de mieux.



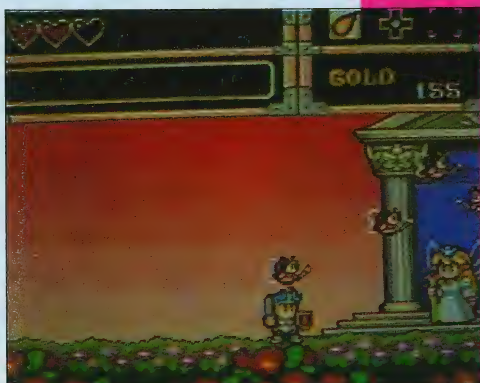


DERBOY V



Une fois dans cette auberge, vous pourrez non seulement vous reposer et récupérer des points de vie mais aussi enregistrer votre partie. Il est plus que probable, j'irai même jusqu'à dire certain, que vous y fassiez de nombreuses visites au début de votre aventure. De toutes façons, les nombreux allers et retours que vous allez faire vous ramèneront toujours devant, alors autant en profiter ! Si vous passez une nuit ici et que la petite fée Pricilia est avec vous, elle repartira chez elle. Vous devrez alors refaire un voyage dans les cieux.





Entre ces deux statues d'idoles, il existe un passage vers un au-delà où vous attendent des fées dont la charmante Pricilia qui ne demande qu'à venir avec vous. Si vous perdez cette petite fée à un moment ou à un autre, retournez tout de suite la chercher, elle vous attendra avec impatience !





Essentiel pour pouvoir passer les portes musicales, cet ocarina se trouvera dès les premières minutes de la partie. Avant de vous en servir, passer voir Sonia qui vous apprendra à vous en servir. Lors de ces cours, il faudra pouvoir répéter correctement les morceaux proposés pour pouvoir, ensuite, les ressortir devant les portes barrées d'une note de musique. Il paraîtrait que Wonderboy VI vous proposera de jouer la Sarabande D'Haendel à la guitare électrique. J'espère que vous avez une bonne mémoire pour vous souvenir des notes !

LES OBJETS - Les coffres : ce qu'il y a de bien avec les coffres, c'est qu'ils renferment toujours quelque chose de super génialement bien ! Ce qu'il y a de moins bien, c'est qu'en général, ils sont super génialement difficiles d'accès. Pourquoi tant de haine et d'injustice ? L'ARGENT : on dira ce qu'on voudra, c'est tout de même cool de pouvoir avoir de l'argent. Armure, armes, potions, femmes, non, pas les femmes car Wonderboy est pur de coeur et d'esprit, bijoux... Quel plaisir de vivre dans l'abondance et la prospérité ! LES COEURS : Nosferatu nous disait "le sang c'est la vie" et Wonderboy s'écrie "les coeurs c'est l'bonheur !". Pour récupérer un peu d'énergie de temps en temps, attrapez tous les coeurs qui traînent. Pricilia vous filera un sérieux coup de main pour les dégoter ! Elle est gentille Pricilia et, en plus, elle a un joli prénom !







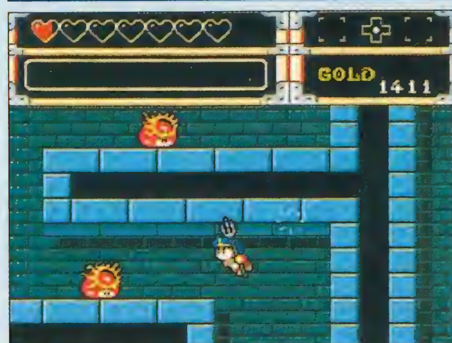


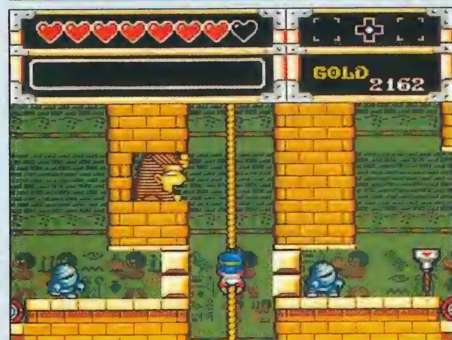
WONDERBOY V

WONDERBOY V



Bienvenue au pays de la neige, du froid, du vent, de la glace, du verglas sur les routes... le paradis quoi ! Un grand ménage s'impose, usez de votre épée ou de votre lance (en faisant de grands moulinets) pour dégager la route. Après le chasse-neige, le chasse-crétins !





Escalade à la corde au coeur d'une pyramide mystérieuse où séjournent des momies qui, d'une part, manquent sérieusement de conversation et qui, d'autre part, ne connaissent même pas les bases de la courtoisie la plus élémentaire. De mon temps, les momies étaient nettement plus sympas !



Dans ce genre de boutiques, vous tomberez sur tout et n'importe quoi. Même si je suis intimement persuadé que le n'importe quoi sera dominant, je n'en dirai mot. Inutile d'interroger les commerçants car si vous ne pigez rien aux hiéroglyphes orientaux, vous n'irez pas loin et comme le temps est assez précieux, ne le perdez pas en bavardages futiles ! Oh ! ca c'est envoyé !



EDITEUR : SEGA
GENRE : ARCADE / AVENTURE
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE NIVEAUX : 8
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : SAUVEGARDE
TAILLE CARTOUCHE : 8 MEGABITS
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
MACHINE : MEGADRIVE JAPONAISE



Après ses exploits dans Wonderboy III, revoici notre charmant aventurier dans de nouvelles aventures. Contrairement à ce dernier ce cinquième volet comporte non seulement de nombreuses scènes d'action mais aussi une partie aventure et recherche savamment dosée. En fait toute la classe et tout le brio de ce jeu proviennent de ce subtil mélange entre l'action et l'aventure. Bien que les transactions avec les marchands et les discussions avec les personnages rencontrés se déroulent uniquement en Tong, on a pas trop de difficultés à surmonter les dangers et à trouver les astuces qui permettent de franchir les embûches et autres pièges qui peuvent survenir à chaque instant. Graphiquement parfaitement réalisé, les possesseurs de Megadrive officielles devront tout de même faire attention car ce jeu ne fonctionne pas sur leur machine, même s'ils possèdent un adaptateur de cartouches.

j'm DESTROY

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 17
SON : 16

GLOBAL : 91%



Tout comme Mario, Wonderboy est depuis longtemps un pote à moi et je suis à peu près sur de m'éclater à chaque nouveau jeu. Ce nouvel épisode est super, du reste il est assez proche de Wonderboy in Monster land (Wonderboy II), ce qui est vraiment une bonne référence. D'autres épisodes étaient des jeux de plates-formes ou des shoot'em up, mais cette fois il s'agit d'arcade/ aventure, ce qui a toujours donné les meilleurs épisodes de cette série. Le jeu est assez riche et on n'en viendra pas à bout de sitôt, aussi est-il vraiment appréciable que pour la première fois, ce Wonderboy V vous permette de sauvegarder votre position sur la cartouche. D'autre part, la réalisation est excellente, avec des graphismes très soignés (contrairement à Wonderboy III, qui avait vraiment triste allure sur Megadrive). Fans de Wonderboy, ne ratez surtout pas les dernières aventures de votre héros, c'est l'un des meilleurs.

AHL

Shining in the Darkness

L'épée au poing, partez dans les ténèbres de dédales inexplorés!

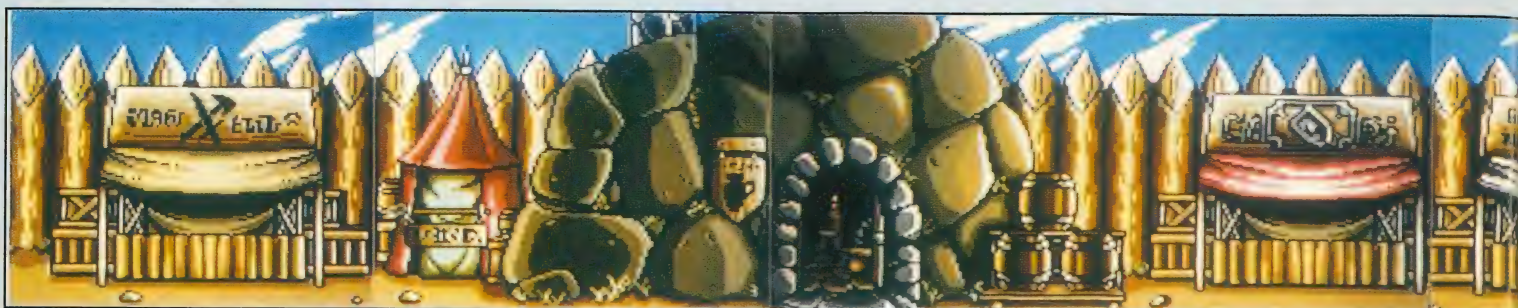
Le Royaume de Thornwood vit aujourd'hui ses heures les plus noires! Alors qu'hier encore la joie et la bonne humeur étaient sur les visages de tous ses habitants, le malheur s'est abattu impitoyablement sur le pauvre Roi Drake. Sa fille adorée et unique, la Princesse Jessa a disparu alors qu'elle se rendait au temple faire ses libations, accompagnée par le meilleur chevalier du Royaume, Mortred, votre père, qui lui aussi n'est pas revenu! Contant sur votre courage, votre dévouement et l'amour que vous avez toujours eu pour votre vaillant père, le Roi décide, après avoir envoyé nombre de soldats dans des recherches infructueuses, que ce soit vous qui meniez cette enquête. Mais avant même que vous n'ayez eu le temps de partir pour le labyrinthe où l'on suppose, à juste titre, que la Princesse se trouve, surgit un indésirable et bien surprenant invité: Dark Sol.

Ce sinistre individu, mi-nécromancien, mi-démon, affirme tenir Jessa captive. En échange de sa liberté, il ne demande rien de moins que le pouvoir total sur l'ensemble du Royaume. Face à cette offre inacceptable le Roi Drake, désemparé, ne peut que s'en remettre à vous, seul et ultime espoir d'un Roi et de son Royaume! A vous de retrouver la Princesse avant qu'il ne soit trop tard!





Voici le village où, par envie et souvent par nécessité, vous vous retrouverez. Une petite visite semble donc s'imposer!



Outre des renseignements parfois assez utiles, vous trouverez ici l'un de vos futurs compagnons, Pyra Myst, cela, une fois après avoir trouvé le diadème royal! Pensez aussi à passer ici une nuit de temps en temps, c'est le seul moyen de récupérer les points de magie qui partent souvent très vite.



1



2



3

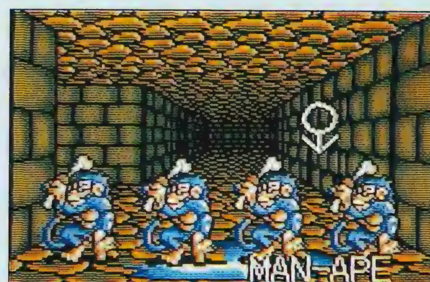


4

1 Chez l'alchimiste vous pourrez acheter à des prix très raisonnables des herbes et des fruits à usages variés: soins, contre-poison, fruits pour divination du plan des labyrinthes... N'oubliez surtout pas de vous faire, au début de l'aventure, une grande réserve d'herbes de soins!
2 Auprès de ce charmant armurier vous pourrez vous procurer tout le matériel de défense possible et imaginable ainsi que certaines armes spéciales.
3 Voici un lieu que vous n'avez pas fini de voir! Dans ce temple vous aurez la possibilité de sauvegarder votre partie ou de rescuciter un compagnon mort. Attention, plus le niveau du défunt est élevé, plus l'addition sera lourde! Si, au cours de votre partie vous veniez à mourir, on ne rit pas là-bas, ce sont des choses qui arrivent, votre seriez automatiquement téléporté dans ce lieu saint par une douce Walkirie. La chance!
4 Chez ce forgeron vous aurez à votre disposition toute une collection d'armes. Sachez économiser pour pouvoir vous offrir le nec plus ultra!



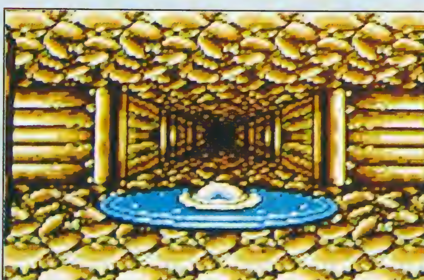
La vie serait d'un triste si tout y était simple... C'est pourquoi tous ces labyrinthes sont sur plusieurs niveaux. Il faudra donc trouver les escaliers menant aux différentes parties et pour cela il sera souvent nécessaire d'affronter un monstre du genre costaud. Quelque chose me dit, sans doute l'expérience, que vous n'avez pas fini de vous retrouver au temple du village!



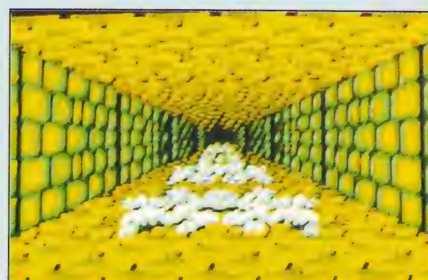
Eux, ce sont les Man-Ape, autrement dit les hommes-singes. Eh oui, il en faut! Faites quand même attention à eux car comme votre maman vous l'a sûrement déjà dit: "Fais attention à ma nappe!".



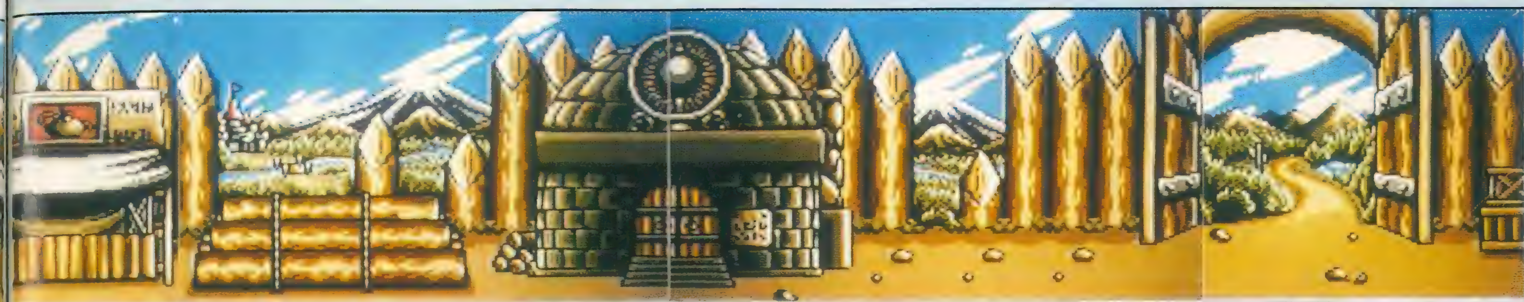
Un peu partout sont disséminés des coffres contenant des objets, généralement d'un inutile rare, de l'or ou parfois même des monstres comme des fantômes. Et je vous le dis, les fantômes, il faut se lever tôt pour les éclater! Alors songez toujours à prendre des soins avant d'ouvrir un coffre.

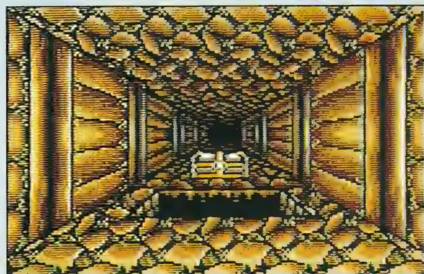


Pour les petits malins qui pensent venir à bout de ces labyrinthes en un rien de temps voici une attraction qui ne cessera pas de les faire hurler de désespoir. Ces tourniquets placés aux centres de carrefour vous rendront la vie difficile. Une fois dedans vous tournerez sur vous-même pour atterrir dans un couloir choisi aléatoirement. Désorientation garantie!



Ne mettez pas les pieds n'importe où. Par exemple sur ce limon puant, visqueux et peu appétissant vous laisseriez de nombreux points de magie. Alors, évitez ce genre de surface comme la peste! Et aussi, songez à éviter la peste un peu comme ce genre de surface!

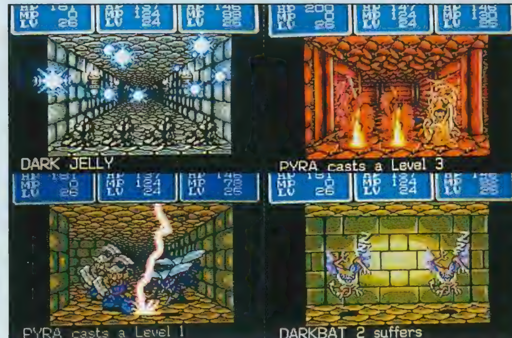




Lorsque la route sera barrée par l'une de ces trappes, n'hésitez surtout pas à faire un prompt demi-tour. De toutes façons vous ne pourrez pas passer sur les bords. Si vous préférez le plongeon, rendez-vous au niveau inférieur du labyrinthe!



Pour obtenir le diadème royal il faudra faire la peau à ce crabe géant! Un conseil, attendez d'avoir atteint le huitième niveau ou plus avant de la rencontrer sinon je vous prédis un massacre assuré! Et pas un petit massacre mais un gigantesque, sanglant, horrible, tordant de rire, dantesque...



Une fois Pyra Myst et Milo Brax avec vous, découvrez l'univers de la magie. Au total dix-neuf sorts différents dont l'intensité sera modulée par votre expérience! Le spectacle risque d'être chaud!

SOMMEI l: Une façon bien pratique de neutraliser les adversaires parfois trop nombreux! Ne l'essayez pas sur des monstres trop puissants, il ne fonctionnera pas et ça serait bête de gaspiller vos précieux points de magie!

FLAMME : Bien pratique sur des groupes entiers de créatures qui seront immolées par le feu sans même avoir le temps de dire ouf! Mais de toutes façons les gnomes, les vampires et les momies ne savent pas dire ouf!, alors...

ECLAIR : Si les monstres étaient un tant soit peu cultivés ils sauraient que pour se prémunir de la foudre, il faut se mettre du laurier sur la tête. Si Jules César était encore là, il leur dirait!

EDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 8 MEGA BITS
GENRE : JEU DE ROLE
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 4 SAUVEGARDES
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
TEXTE : EN ANGLAIS

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 17
SON : 15
MANIABILITE : 18

GLOBAL : 93%



A de rares exceptions près les jeux de rôle sur Megadrive ne sont pas légion (NDLR: cette phrase ne veut rien dire du tout. Destroy ne sait pas écrire, alors il fait du remplissage avec des mots compliqués. Et pour lui, "légion", c'est compliqué), les sociétés d'édition préférant les Shoot'Em Ups ou les jeux d'arcade purs et durs. Alors lorsqu'on en a un et surtout lorsqu'il est de la qualité de Shining In The Darkness, on y tient, on le garde et sacré nom de bleu on y joue des soirées entières. Bordel que ce jeu de rôle est prenant. Une fois plongé au cœur de l'aventure, empêtré dans les labyrinthes qui ont la bonne idée de se déplacer suivant un scrolling parfaitement nette, ce qui donne non seulement l'impression de profondeur mais également apporte au joueur un confort de jeu tout à fait remarquable, on se turlupine la tête pour essayer de découvrir de nouveaux sorts magiques, de nouvelles armes, seule voie véritable conduisant à la sortie. L'une des principales critiques que l'on peut faire à l'encontre des jeux de rôle en général, c'est la pauvreté de leurs graphismes, mais cette fois-ci tout est différent et l'atmosphère qui se dégage ici est génialement rendue par des dessins à la hauteur. Agrémenté par des musiques très "heroic fantasy", Shining In The Darkness est un jeu qu'il faut absolument posséder, si vous êtes ou même si vous n'êtes pas un fervent de ce style de jeu. J'm DESTROY



Enfin une aventure aux dimensions épiques! Parcourir les neufs niveaux de ce labyrinthe se révèle être un passionnant défi. Malgré le peu de différences parmi les décors de ces dédales diaboliques on ne peut qu'être littéralement happé par une ambiance fabuleuse qui tient à cet aspect d'enquête menée de bout en bout par le joueur combiné aux nombreux combats face à une foule de créatures changeantes et souvent réalisés avec humour. Shining in The Darkness est de plus le premier jeu sur la Megadrive qui nous introduit dans un univers de labyrinthes réalisés en trois dimensions. Introduction qui est une incontestable réussite. Le scrolling est fluide et permet une avance rapide, ponctuée de nombreuses rencontres pas toujours négatives comme celle de ce mercenaire du Roi nommé Gila. Le "moi voit, moi tue" de rigueur dans ce genre de lieux n'est donc que partiellement présent et laisse ainsi une place non négligeable à la réflexion et aux dialogues. Toutes ces scènes de dialogues au sein des boutiques ou bien de combats se gèrent avec une déconcertante facilité grâce à une série très complète d'icônes présentes en bas d'écran. Tout serait bien triste si des musiques bien agréables ne venaient s'ajouter à cette atmosphère déjà fort tendue. Esthétique, réflexion, action et suspense, que demander de plus? Une suite? Pas de problème, elle arrive! T.S.R.

KABUKI SOLDIER

Un Double Dragon à la made in Japan !



Une technique de combat propre au soldat Kabuki est de se saisir de ses adversaires par les pieds, de les faire tournoyer et de finalement les balancer avec force et vigueur contre le premier mur en vue. C'est sûr, ce n'est pas très sympa pour le mur qui, après tout, n'a rien fait à personne! Mais on rit beaucoup surtout lorsque la victime de cette bonne farce n'est autre que votre compagnon! Essayez! Vous allez beaucoup vous amuser, j'en suis persuadé!

Le Grand Maître Kabuki a disparu! Vous, ses deux disciples préférés, puisqu'uniques, vous décidez de partir à sa recherche, faisant voeu de ne revenir qu'une fois votre vénérable Maître retrouvé. Noble tâche pour deux experts en arts martiaux tels que vous! Coups de pieds et de poings, jets d'éventails rasoirs et attaque au saï seront autant de moyens à employer pour atteindre votre but. Les adversaires qui arriveront par vagues ne sauront plus où donner de la tête très rapidement! Profitez-en pour tenter de trouver une des nombreuses salles secrètes qui bordent çà et là votre périlleux chemin. Vous pourrez y trouver certains objets intéressants comme ces pilules magiques qui, utilisées en grand nombre, produisent des effets destructeurs! Mais un vrai soldat Kabuki ne perd pas son temps en vains raisonnements! Partez donc où le devoir vous appelle!



Pour vous débarrasser rapidement des cohortes d'adversaires qui ne cessent de vous assaillir, utilisez la méthode du paf! dans le vide! Il suffit de soulever votre ennemi, de trouver ensuite un gouffre quelconque et de l'y balancer avec toute la force de vos bras puissamment musclés. Et voilà le travail! Si vous voulez d'autres recettes dans le même genre, surtout n'hésitez pas à me la demander! Je pourrai vous expliquer comment se débarrasser du chat du voisin, du prof d'allemand, ma spécialité, du coiffeur bavard, etc...









Comme tous les Kabuki qui se respectent vous avez longuement fréquenté les écoles de magie où en dehors de vous apprendre à faire sortir un lapin de votre chevelure, astuce certes très amusante mais assez peu utile, vous avez découvert toutes les arcanes de la magie de combat. Du tremblement de terre à l'invocation de démon en passant par le fameux "coup de la cloche", autant de manières d'en finir une bonne fois pour toutes avec les adversaires.



Derrière cette chute d'eau se trouve l'une des salles secrètes! Selon certaines rumeurs il faudrait suivre la courbe de Van Deemter pour toutes les trouver. Pour d'autres les courbes de S. Fox seraient nettement plus efficaces? Qui croire? Peut-être est-il plus simple d'explorer tous les coins et recoins soi-même ?



L'ensemble des boss de fins de niveaux est assez hétérogène. Après un lion, digne représentant de la mythologie chinoise, ne vous étonnez pas de trouver un clown de deux mètres de haut qui passera son temps à vous emmener dans les airs pour vous lâcher et vous laisser ainsi tomber sur le sol froid et peu douillet. On s'amuse comme on peut!







Selon la théorie de Fermi-Dirac vous avez, en vous promenant par un soir de pleine lune dans la région de Tokyo, une chance sur quinze millions de tomber sur un saï ou un éventail dans une boîte en ébène finement ouvragée. Et comble de l'ironie du sort, par Odin, voilà que justement vous tombez sur l'une de ces boîtes! Après, vous jetterez votre éventail à la face des samouraïs armés de katanas ou vous transpercerez quelques zombies chinois avec votre saï. Comme quoi, le sort fait parfois bien les choses!

EDITEUR : TAITO
MACHINE : MEGADRIVE JAPONAISE
TAILLE CARTOUCHE : 4 MEGA BITS
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
GENRE : BEAT THEM UP
DIFFICULTE : FACILE
CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2



Si effectivement Kabuki Soldier n'est autre qu'un vulgaire jeu de baston, il apporte quelques originalités qui lui permettent de sortir de la masse. Au niveau graphique par exemple, le fait de combattre à l'époque des samouraïs antiques a permis aux auteurs de laisser libre cours à leur imagination fertile en la matière, ce qui nous permet à nous pauvres joueurs de découvrir à chaque instant de superbes paysages et de non moins remarquables décors. D'une excellente maniabilité et d'une bonne animation, Kabuki Soldier se révèle être un jeu de baston efficace et plaisant.

J'm DESTROY

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 14
SON : 13
MANIABILITE : 15

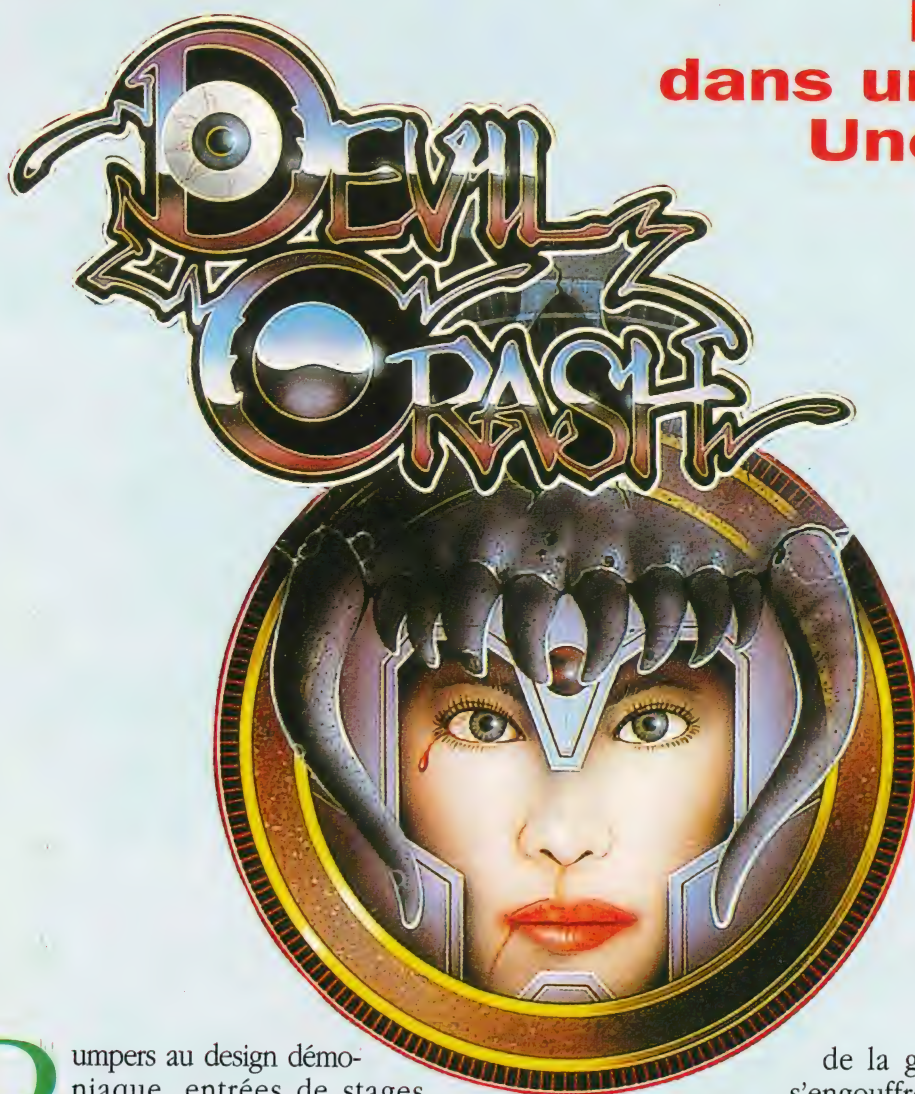
GLOBAL : 83%



La seule impression que saurait faire Kabuki Soldier est celle d'un Double Dragon à la sauce nippone. Le défilement de l'écran, le type même du jeu, les pièges rencontrés... tout n'est que l'adaptation d'un très bon jeu dans un monde oriental. Cependant les coups disponibles sont relativement variés et permettent de ne pas sans cesse se répéter lors des combinaisons de coups. On ne peut par contre pas en dire autant des adversaires que l'on rencontre qui, au nombre de huit, sont très vite rébarbatifs et ne possèdent aucune véritable technique de combat. L'animation, elle aussi, pose problème car les nombreux "bugs" présents à l'écran sont tout aussi disgracieux que désagréables. Pourtant, Kabuki Soldier est un jeu bien sympathique lorsque l'on s'y attaque à deux, alors que seul, il est d'un intérêt assez limité.

T.S.R.

Le Diable dans un flipper? Une recette d'Enfer!





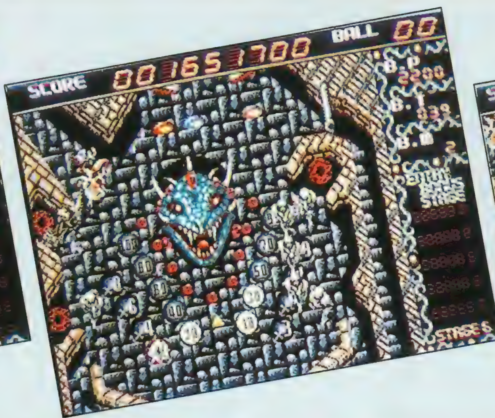
Bumpers au design démoniaque, entrées de stages bonus diaboliques, pentacles sataniques et créatures lucifériennes... bienvenue dans ce flipper cabalistique! Sur trois étages différents venez affronter les pièges et découvrir mille et une astuces plus surprenantes les unes que les autres. Ne vous laissez cependant pas éblouir par le spectacle car la boule, elle, froide et rapide n'en demeure pas moins soumise aux lois de la gravité et ne manquera de s'engouffrer entre vos flips affolés et désespérés. Tous les adorateurs du Malin sont ici réunis: squelettes, paladins noirs, moines invocateurs, dragons... tous veillant à vous faire échouer, en précipitant votre petite sphère de métal vers une triste fin.

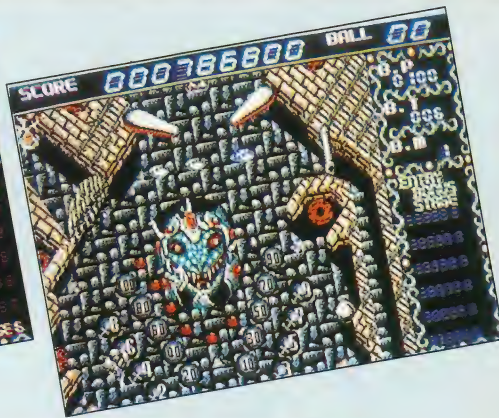
A coups d'extra-balles, de bonus multiplicateurs et de rebonds sauvages et malicieux, parviendrez-vous à tenir le Diable en échec?



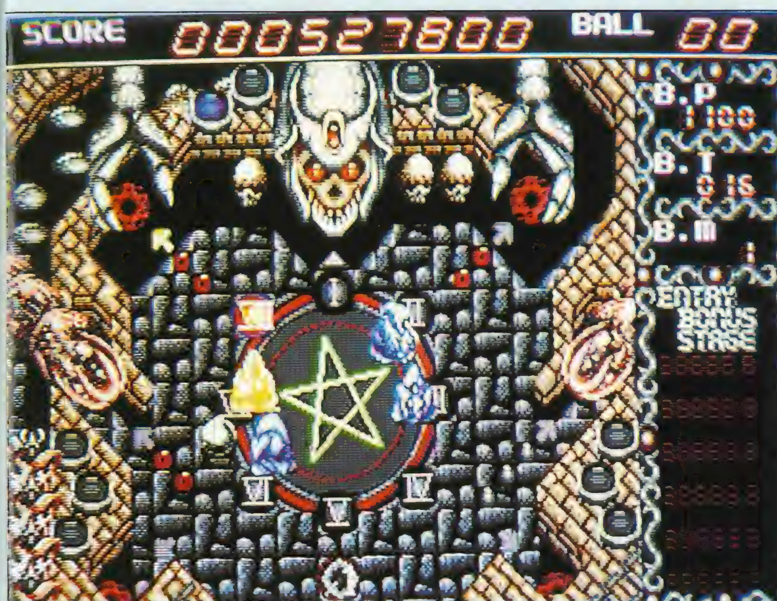
Sur l'écran central, un visage doux et paisible...



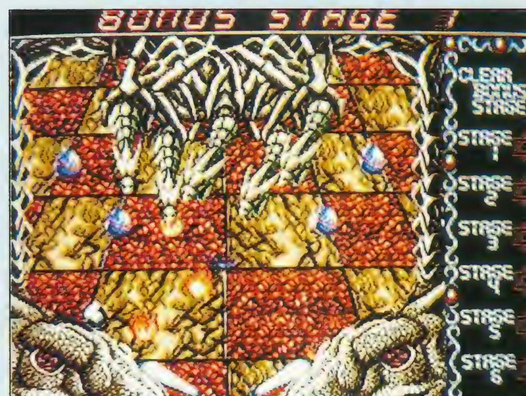




Méfiez-vous cependant car derrière cette face angélique se cache une véritable incarnation du Diable! Une fois réveillée, elle ne manquera pas de se transformer en un hideux et abjecte reptile tout prêt à vous mener au Maître des lieux.



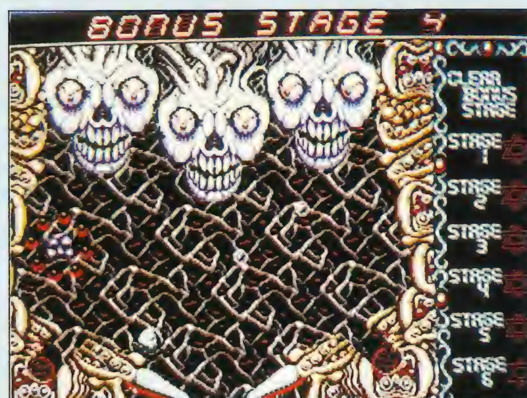
Une fois tous les moines éliminés, la roue de la fortune vous indiquera au hasard un accès vers l'un des six stages bonus. Alors visez juste et partez à la conquête de points supplémentaires!



Voici le tout premier des écrans bonus. Abattez chacune des têtes de cette hydre vorace et gagnez ainsi des milliers de points. Attention, sachez être rapide car, comme dans la légende, elles ne tarderont pas à repousser!



Une atmosphère bien lugubre pour cette atmosphère de crypte... Au milieu des chauves-souris, faites exploser chacun des trois cercueils. Méfiez-vous des chauves-souris qui pointent de l'aile dans votre direction, elles ont en général la fâcheuse habitude de propulser la boule entre vos flips et hors du niveau. Une bien mauvaise affaire...



En voilà trois qui n'ont pas bonne mine. Comme cela prendrait beaucoup trop de temps de les soigner, contentez-vous de les faire disparaître à coups de bille d'acier. Après tout c'est une thérapie comme une autre! Tentez de glisser votre sphère métallique derrière l'un de ces crânes et il explosera en un rien de temps!

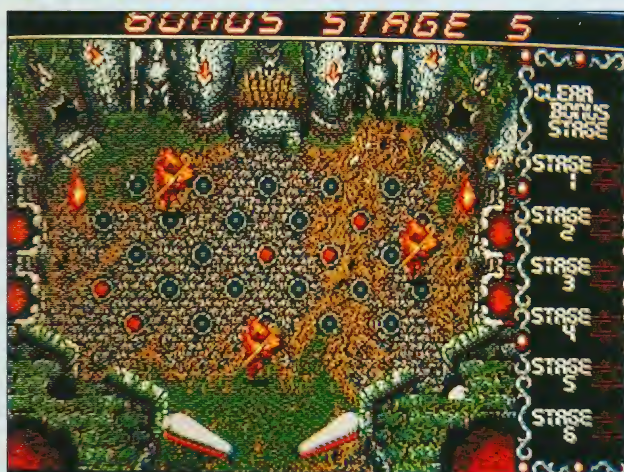


Une fois ces deux magiciens réduits au silence, abattez un immense guerrier lanceur de sphères d'énergie. Ce géant magicien a aussi un petit faible pour les illusions, c'est pourquoi il disparaîtra de certains endroits pour ressurgir en d'autres parfois inattendus. Prudence et prévoyance: voilà les deux maîtres mots!

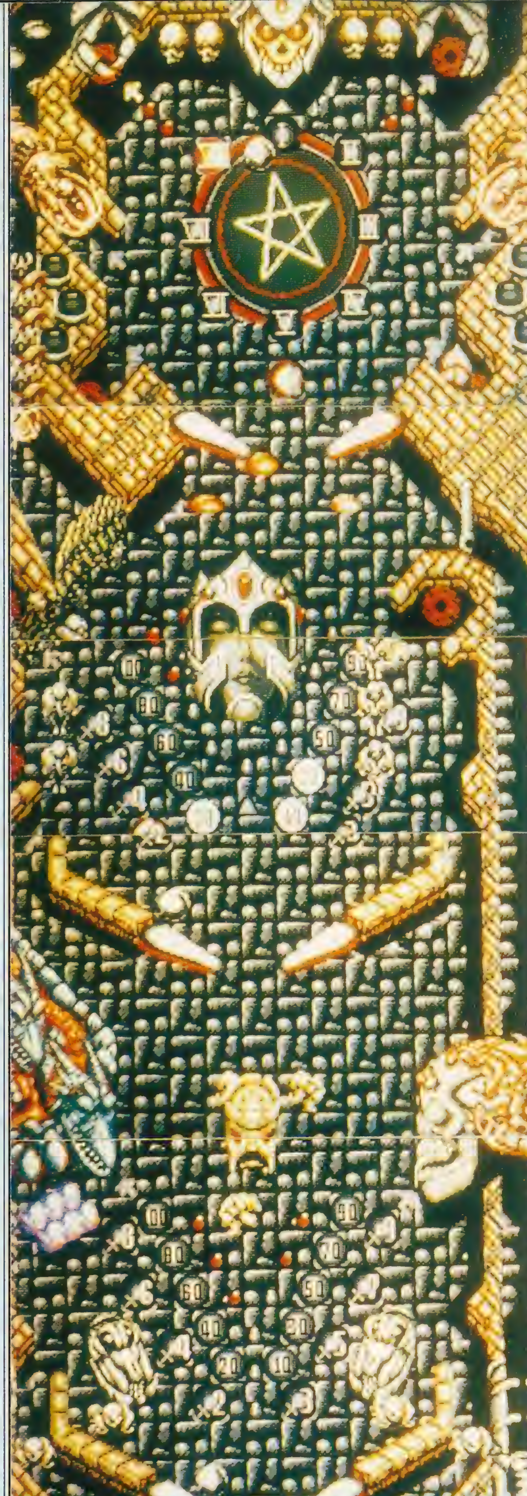


Devinez qui c'est? Non, ce n'est pas le Père Noël et ce n'est pas non plus Vanessa P., notez ma discrétion, au saut du lit, mais il s'agit bien de Satan! Eh oui! Qui l'eut cru? C'est un jeu où l'on ne fréquente pas n'importe qui. Après vous pourrez vous vanter d'avoir passé le week-end avec le Diable! Et dire qu'il y a quelques siècles, vous auriez été brûlé vif pour ça et même pour moins. Aaaaahhh! c'est beau le progrès!

Lors de ce stage bonus, vous serez assailli par une foule d'esprits de feu. Avant de clore ce niveau il faudra en abattre un bon nombre! N'oubliez pas non plus d'ouvrir la porte du fond, ça pourra toujours être utile! mais je ne voudrais pas vous influencer, alors, après tout, faites comme bon vous semble.

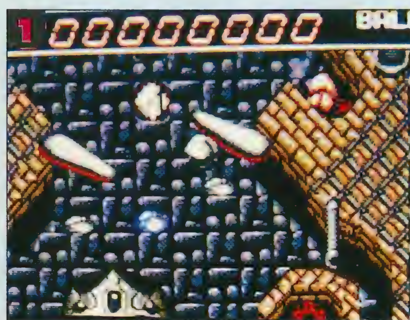


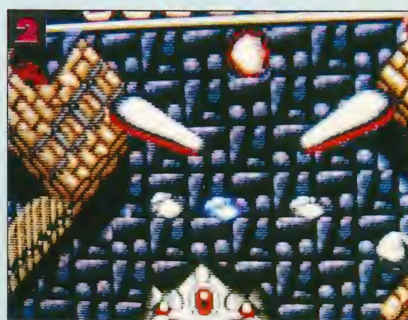
Je me suis dit que vous étiez des gens plutôt sympas alors, rien que pour vos yeux, ou for your eyes only comme dirait James, voilà le plan intégral de ce flipper. Avec trois télévisions superposées, trois Mégadrives et trois fois le même jeu à des instants différents vous pourriez obtenir le même effet je vous l'accorde. Je dis ça comme ça, mais ça risque de vous revenir cher, alors jetez donc un coup d'œil là-dessus!

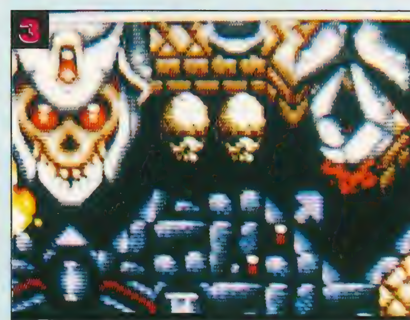


TRUCS

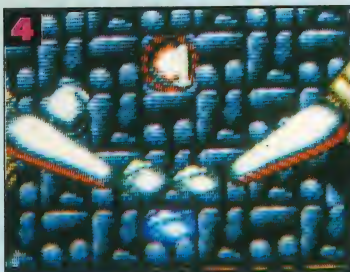
Sortis tout droit de l'enfer, voici les trucs de Devilgreg. Devil Crash est un jeu bourré d'astuces. Voila tout prêts tout chauds, les meilleurs plans pour faire un big score.



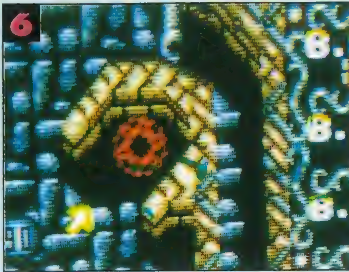


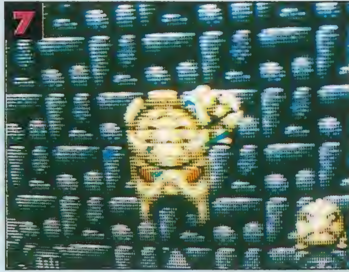


1 Dès que vous lancez la balle, laissez le flip de droite levé afin de vous retrouver au 3e étage.
2 Ces trois boules ont une importance non négligeable dans le jeu. Quand votre balle entre en contact avec elles, elles changent de couleur, et si elles sont toutes les trois: bleues, un bonus s'allume; grises, un multiplicateur s'allume; oranges, vous gagnez une extraball.
3 A cet étage, si vous détruisez ces crânes, la flèche s'arretera de tourner, vous indiquant le chemin d'un bonus stage.







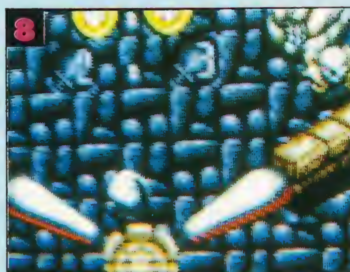


4 Si vous réussissez à traverser le couloir derrière la tête de mort, ces trois boules s'agglutineront pour former un barrage vous empêchant de retomber.

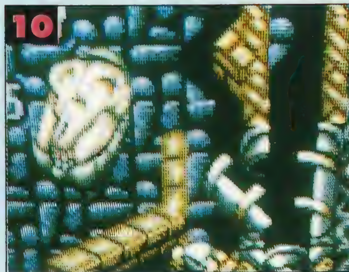
5 A cet endroit se trouvent deux barrages à défoncer; le premier vous emmène à un bonustage, le second envoie des chevaliers afin de vous boucher le passage.

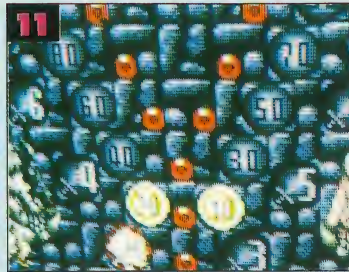
6 Si la gonzesse au centre de l'écran n'est pas réveillée, c'est-à-dire toute grise, la bouche de droite vous conduit directos à un stagebonus. En temps normal, rentrer dans cette embouchure transforme le visage de la belle.

7 & 8 En parvenant à faire rentrer votre balle dans la tour centrale, un petit donjon se...









...placera entre vos deux flips, évitant une chute mortelle.

9 La tête de mort s'ouvrira si vous la cognez suffisamment. En rentrant dans sa bouche, tout les bonus affichés à l'écran seront vôtres.

10 Passer entre le bumper droit et la paroi en détruisant la bestiole vous ouvrira cette rampe, permettant de rejoindre la rampe de lancement.

11 Voici comment fonctionnent les bonus: Quand vous détruisez une petite créature, un point rouge s'allume, et quand ils sont tous affichés, un bonus s'allume à son tour.

P.S: Si vous ressortez d'un bonus en ayant fait "perfect", votre balle sera bleue pendant deux minutes, et tout vos points seront doublés grâce a cela.





12 Les bumpers du bas de l'écran sont plutôt degueux. Après quelques percussions de votre balle sur ceux-ci, ils explosent, libérant quantité de larves et moucherons.

13 Ce dragon tentera de faire dévier votre balle en vous crachant des boules de feu si vous l'avez percuté trop souvent. Dans sa gueule ouverte se trouve un stonus-bage.



De manière générale, je n'aime pas les flippers sur console car il me semble que ce type de jeu perd la plus grande part de son intérêt sans le contact physique avec la machine. Mais je dois reconnaître que Devil Crash me fait cracher (excusez, je voulais dire craquer!). C'est un programme bourré d'idées originales et on ne peut qu'être en admiration devant sa réalisation. Tenez, les graphismes sont beaux comme Destroy, le jour de l'année où il se rase et met son costume des dimanches pour venir à Joy, c'est dire! Les possesseurs de la PC Engine ont déjà fait un triomphe à ce programme et aujourd'hui voici venu le tour des Mégamaniaques qui seront récompensés de leur patience par le fait qu'il y a encore plus de tableaux de bonus que dans la version précédente. Ce qui est génial, c'est que les concepteurs de ce programme n'ont pas cherché à reproduire un flipper avec réalisme, mais qu'ils ont laissé aller leur imagination en utilisant intelligemment les possibilités offertes par les jeux vidéos. Devil Crash est un programme indispensable et même ceux qui n'aiment pas le flipper seront conquis. AHL



Déjà fort connu des possesseurs de PC Engine, mais bon, on s'en tape puisque vous n'avez pas de PC Engine, Devil Crash est le plus gigantesque flipper que la terre ait jamais connu. Certes complètement différent de ce que l'on connaît dans les cafés, cette réalisation possède des atouts de taille pour le hisser haut dans la hiérarchie des jeux sur Megadrive. D'abord les graphismes sont tout simplement exceptionnels, ceux de certains niveaux intermédiaires sont même à s'éclater la tête dans le tube cathodique! Qu'ils soient petits ou gros, vous n'en reviendrez pas. Ensuite, il faut également reconnaître que la musique n'est pas en reste. Elle arrache bien quand il faut et comme il faut. Tout cela était encore sans compter avec le jeu proprement dit, qui tient le joueur en haleine pendant de longues journées. On s'éclate vraiment la panse et les doigts lorsqu'on joue à Devil Crash. Pleine d'idées démentes, cette réalisation de Techno Soft (à qui l'on doit déjà Thunder Force III) est tout simplement superbe. J'm DESTROY

EDITEUR : TECNO SOFT
MACHINE : MEGADRIVE JAPONAISE
TAILLE CARTOUCHE : 5 MEGA BITS
NOMBRE DE NIVEAUX : 1
GENRE : FLIPPER
DIFFICULTE : DIFFICILE
CONTINUE : PASSWORD
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 18
SON : 17
MANIABILITE : 18

GLOBAL : 93%

TOP consoles

A partir de ce mois-ci, nous vous donnerons un top des meilleures ventes sur chaque console. Pour que ce Top soit le plus réaliste possible, nous l'établirons à partir des chiffres de vente qui nous sont communiqués par les distributeurs officiels. Précisons donc qu'il ne s'agit donc pas de notre sélection personnelle, mais de la vôtre, puisque c'est vous qui achetez les jeux.



MASTER SYSTEM

1 SPEEDBALL
2 STRIDER
3 PACMANIA
4 SPIDERMAN
5 SUPER MONACO GP
6 MICKEY MOUSE
7 SHINOBI
8 WORLD CUP ITALIA
9 MOONWALKER
10 DICK TRACY 1

MEGADRIVE

1 SONIC
2 FANTASIA
3 STREETS OF RAGE
4 SUPER MONACO GP
5 MICKEY MOUSE
6 SPIDERMAN
7 MOONWALKER
8 688 ATTACK SUB
9 ROAD RASH
10 WORLD CUP ITALIA

NINTENDO

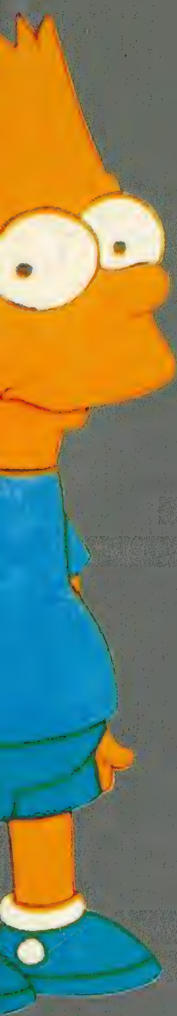
1 BATMAN
2 DOUBLE DRAGON II
3 SUPER MARIO BROS II
4 TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
5 A BOY AND HIS BLOB
6 DUCK TALES
7 AIRWOLF
8 ADVENTURE OF LINK
9 KABUKI QUANTUM FIGHTER
10 LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

SUPER FAMICOM

1 SUPER GHOULS'N GHOSTS
2 CASTLEVANIA IV
3 SUPER TENNIS
4 JERRY BOY
5 PRO SOCCER







TOP consoles

GAME BOY

1 SUPER MARIOLAND
2 TETRIS
3 DUCK TALES
4 GARGOYLE'S QUEST
5 BATMAN

GAME GEAR

1 MICKEY MOUSE
2 SHINOBI
3 SUPER MONACO GP
4 G. LOC
5 WONDER BOY



LYNX

1 NINJA GAIDEN
2 WARBIRDS
3 RYGAR
4 BLUE LIGHTNING
5 ZARLOR MERCENARY



NEC

1 HIT THE ICE
2 PC KID II
3 1941 (SUPER GRAFX)
4 FINAL MATCH TENNIS
5 SUPER LONG NOSED GOBLINS
6 DRAGON EGG
7 POWER GATE
8 SPRIGGAN (CD)
9 F1 CIRCUIT 91
10 POWER ELEVEN

NEO GEO

1 MAGICIAN LORD
2 KING OF MONSTERS
3 BLUE'S JOURNEY
4 SENGOKU
5 ALPHA MISSION II

FATAL REWIND

Courses désespérées et mort précipitée! Quel programme sur les télévisions du futur!





Pour franchir certains champs magnétiques ou certains murs, il faudra posséder la clé adéquat. Pour obtenir cette clé, il faudra parfois d'abord franchir d'autres portes, elles aussi vérouillées et nécéssitant une clé spécifique. Hé! Vous savez quoi? Pour avoir cette clé géométrique, il sera peut-être nécessaire d'avoir en sa possession une clé qui permettra d'y accéder. Mais vous savez..

Face à un public toujours plus exigeant, toujours plus avide de nouveautés, les producteurs de télévisions ont, en cette veille de 22èm siècle, créé un spectacle à la hauteur de la demande: le Killing Game Show. Le but est d'une affolante simplicité. Plusieurs individus, tous repris de justice, sont enfermés dans des puits, cela après avoir été armés, recouverts d'une armure métallique et équipés d'un mastériel hyper-sophistiqué d'escalade. Une fois à la base de ce puits, un objectif: en sortir avant que le niveau de DOLL, un liquide entre l'acide sulfurique et la lave bouillonante, ne rattrape les victimes térrorisées. Il faut aussi que les valeureux participants évitent les nombreux ennemis, spécialement crées pour l'occasion et tous programés pour mettre une fin précose à leur existence rebelle. Pour chaque puits, il n'existe qu'un seul passage qui permette de sortir! Toue tentative pour retourner sur ses pas serait un véritable Fatal Rewind!



les sorties sont, bien heureusement facilement repérables. Il s'agit des seuls endroits où les poutres sont bariollées.

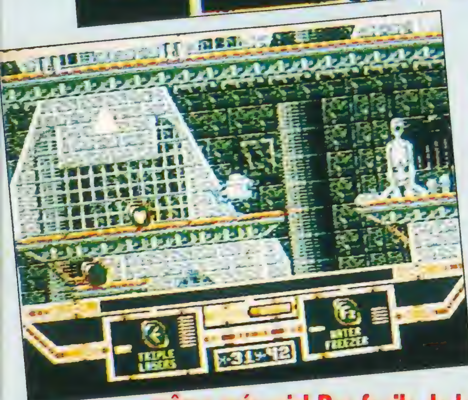
Je vous le dis tout de suite, c'est une chose de les voir et s'en est une autre de les atteindre!

Comme les producteurs de ce genre d'émissions sont des types plutôt sympas et d'un légendaire altruisme, ils ont laissé sur votre route des bornes qui une fois réduite en poussières, vous donneront divers objets inégalement utiles. C'est ainsi que vous pourrez récuper de l'énergie ou des armes beaucoup plus puissantes telles que ces énormes rayons laser. Il y aura aussi de temps en temps un oracle que vous pourrez faire parler. Ce dernier, fort bavard, saura parfois vous donner de renseignements valables et d'autres fois vous sortira des absurdités du genre: "Have a nice day!".





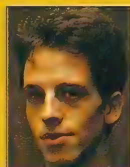
Véritable Spiderman des temps modernes, vous ne serez arrêté par aucune surface verticale. Pas mal l'équipement d'escalade intégré à l'armure! Pour une fois que l'on vous donne du matériel valable et qui ne sa casse pas au bout de trois utilisations!



Les monstres qui tenteront de mettre fin à votre brillante carrière seront parfois très costauds et même plutôt balèzes. Vous risquez de vous faire surprende car, lorsqu'il ne tombent par du plafond, ils surgissent de sol sans même prévenir! Pas facile de les éviter et le combat sera sans doute la dernière ressource. Sachez économiser vos munitions lorsque vous posséderez des armes spéciales!



Cet abjecte et fatal limon dont le niveau ne cessera de monter sera constament là pour vous rappeler que le temps presse. Chaque retour sur vos pas sera un pas vers la Mort. Pas le temps de s'attarder. Et puis songez un peu que vous êtes là pour distraire un public alors, un peu d'énergie que diable!



On aurait pu attendre bien mieux de cette adaptation du jeu micro The Killing game Show. Nettement moins bien réalisée, Fatal Rewind est cependant loin d'être totalement manquée. Il n'y a rien à redire sur l'animation même lorsque l'on choisi l'option qui vous fait jouer à très grande vitesse en reprenant le parcours fait avec votre vie précédente. Cette possibilité est d'ailleurs bien pratique pour ne pas refaire cent fois le même parcours. Les musiques proposées sont nombreuses et bien réalisées ce qui donne à ce jeu l'atmosphère très spectacle qu'il nécessite. Autre point positif: la difficulté. En effet, vous n'avez pas fini de vous voir exploser soit au contact du slime, soit en fonçant dans cette foule d'ennemis pas toujours très beaux ni très originaux, il faut bien l'avouer. Même si l'action se répète, Fatal Rewind sait se rendre passionnant pour tous ceux qui aiment passer des heures à se demander ou peut donc bien être le chemin de la sortie.
T.S.R.



Fatal Rewind est indiscutablement un shoot them up assez original, mais on reste quand même un peu sur sa faim. Je préfère nettement lorsque Electronic Arts développe un jeu original sur Megadrive (comme EA Hockey ou Road rash), plutôt que ces conversions de succès micro qui se révèlent généralement décevantes. Au niveau de la réalisation ce n'est pas le grand pied, car les graphismes sont assez confus et les couleurs affreuses. Quant à l'action proprement dite, c'est pas mal, mais le niveau de difficulté est très élevé et on ne se sent pas assez motivé pour s'accrocher vraiment. Si le premier niveau se traverse sans problème une fois que l'on a mémorisé le bon itinéraire, le second est déjà nettement plus dur et les choses se gâtent encore plus par la suite. Toutefois, il est quand même agréable de découvrir un shoot them up pas comme les autres, car il ne suffit pas de tirer comme un malade mais il faut également trouver son chemin à travers ces labyrinthes et il n'est vraiment pas évident de réfléchir tout en repoussant les attaques des aliens déchaînés.
AHL

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
MACHINE : MEGADRIVE FRANÇAISE
TAILLE CARTOUCHE :
NOMBRE DE NIVEAUX : 12
GENRE : PLATES-FORMES/ REFLEXION
DIFFICULTE : DIFFICILE
CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 16
SON : 13
MANIABILITE : 12
GLOBAL : 76%

MASTER OF WEAPON



Massacres en série pour justicier de l'espace

Vous n'avez pas à votre disposition une impressionnante collection d'armes destructrices, massacreuses, réduiseuses en purée bon marché, terminatoreuses... chouettes quoi! Une seule variété de tirs est disponible. Son seul et bien faible (non! je n'ai pas dis ridicule!) avantage tient dans le fait que le rayon se multiplie. Vous aurez comme ça jusqu'à cinq tirs simultanés. Banal mais toujours aussi efficace!





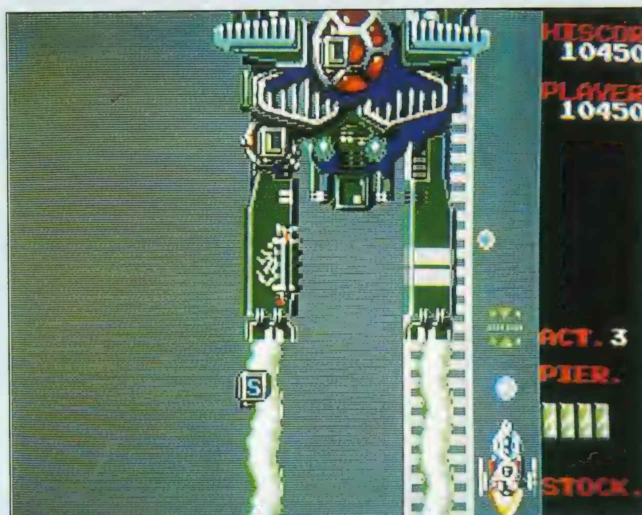
Oyez, oyez !!! braves gens du 21ème siècle! Les extraterrestres ont débarqué ce matin de leurs énormes vaisseaux inter-galactiques et, en une poignée de secondes, ils ont pris le contrôle de notre belle planète, pourtant en état de décomposition avancée! Ca vous énerve à la fin? Vous aussi? Vous retroussez les manches de votre combinaison de pilote, enfilez votre casque aux si beaux autocollants et montez dans votre petit vaisseau de chasse. Les ennemis se sont déjà fixés au sol, dans des bases d'où vous canardent de nombreuses baterries anti-aériennes. Quelques bombes et hop! on n'en parle plus.

Les escadrilles de vaisseaux adverses subiront le même sort, abattues par les rafales sauvages de votre mitrailleuse laser. Après avoir déscendu ces sinistres sbires, il faudra affronter les chefs, tous étonnants de résistance. Mais soyez patients et attentifs, la vie sera beaucoup plus simple.

megadrive|tests

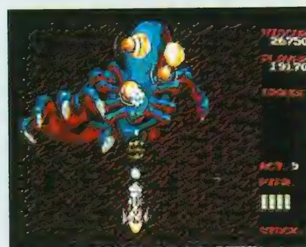


Comme les extraterrestres sont des gens timides et modestes, ils ont pris sur terre la bizarre habitude de porter des masques??? C'est sympa parce que comme ça ont peut se croire à Venise pendant le Carnaval. Néanmoins, une fois que les masques tombent: finie la fête!

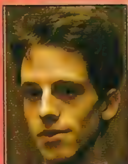


Vos adversaires ont la terrible habitude de déployer un luxe fastueux et inutile. Je dis inutile parce que, comme tout le monde le sait, tout ce beau matériel, certainement très coûteux, finira dans un bien pitoyable état. A croire que le nom d'extraterrestre est inséparable de celui d'abruti! La preuve c'est que pour passer celui qui pose sur cette photo, il suffit de se plaquer sur les bords de l'écran afin d'éviter ses faisceaux meutriers.





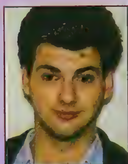
Comme je suis quelqu'un d'excessivement sympathique, je me suis dit que ça vous ferez plaisir de voir le boss de fin de jeu. S'il y en a parmi vous qui préfèrent le découvrir eux-même et ainsi avoir la surprise, un conseil, fermez vite les yeux! Ah? c'est trop tard? C'est bien regrettable... Notez bien que, pour ne pas vous faire de peine, je ne vous montre pas la scène finale. Un spectacle aussi lamentable aurait pu être nocif pour votre santé mentale. Heureusement que je suis là pour prendre soin de vous!



Il n'y en avait sans doute pas assez sur la Mégadrive, voilà pourquoi Taito, avec Master Of Weapon, revisite l'univers des shoot them up. Comme dans tout jeu basse catégorie de ce genre, l'écran est pour un tiers offusqué par une bande indiquant le score, le nombre de vies, les types de bombes employées... en un mot par quelque chose d'aussi laid qu'inutile. Si l'on exepte le scrolling différenciel du quatrième niveau, on doit pouvoir dire que ce qui fait l'originalité de ce jeu, c'est qu'il ne possède aucune, mais pas la moindre, originalité. Monstres, décors et armes sont sans aucune envergure. Les musiques viennent légèrement remonter le niveau de ce modeste shoot them up, mais elles sont tout de même loin de le rendre exceptionnel. Un détail encore: ce jeu se termine en moins de quarante-cinq minutes, alors, si vous avez vraiment du temps à perdre allez plutôt au cinéma. T.S.R.



Partout! ils sont partout! Dans les villes, sur les routes, sur les mers... partout! Certains au sol, d'autres dans les airs! Un bon conseil, faites vite appel au Dieu Tirotomatik. Ce genre d'invocations divines marchent, en général, assez bien et la vie devient tout de suite plus douce, plus facile, j'irai presque jusqu'à dire plus belle!



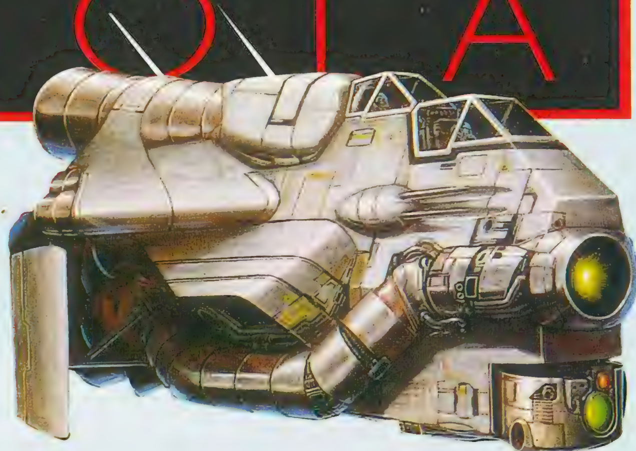
On en a marre, on en a assez de ce type de jeu sur Megadrive. Les Shoot'Em Ups ringardos au possible de ce style, on en veut plus. Mais quand est ce que ces satannés Japonais vont comprendre. Ah ouais, c'est vrai que c'est simple de prendre les algorythmes des jeux précédents et de changer les sprites et les décors du fonds. Mais bon, au bout d'un moment ça ne marche plus. Si vous connaissez Vapor Trail, Truxton, Same! Same! Same! et Flying Shark, ce n'est même pas la peine de d'essayer de zieuté le moindre pixel de ce jeu. C'est du vu et de revu. J'm DESTROY

EDITEUR : TAITO
MACHINE : MEGADRIVE JAPONAISE
TAILLE CARTOUCHE : 5 MEGA BITS
NOMBRE DE NIVEAUX : 9
GENRE : SHOOT THEM UP
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 16
SON : 14
MANIABILITE : 16
GLOBAL : 52%

SPACE GOMOLA

Duo de choc pour combats intergalactiques!

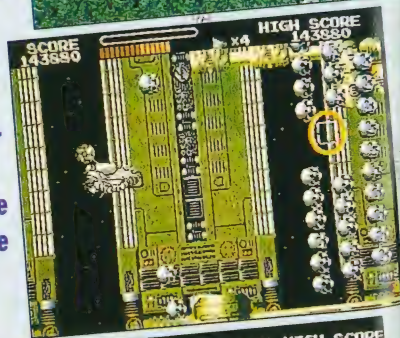


Les troupes de choc de la petite armée personnelle de Gomorrah sont passées à l'action. Les villes sont réduites en cendres et ne sont plus que les lieux d'une inhumaine désolation... Prêt à tout pour prendre un pouvoir absolu, Gomorrah a envoyé ses hommes sur la terre mais aussi dans l'espace, dans des ceintures d'astéroïdes où il est maintenant inutile de vouloir circuler devant la menace nouvellement apparue. Accompagné de votre ami de toujours, vous grimpez dans votre vaisseau, vous au pilotage et au canon laser principal, lui, à la tourelle, aux commandes de la mitrailleuse lourde. A deux simultanément les pertes de l'ennemi seront à n'en pas douter considérables et, il se peut même qu'au bout de vos canons se trouve sa défaite. C'est certainement pour cela que l'intégralité de son armée a été mobilisée, la crainte d'un retournement de situation prochain l'ayant engagé à prendre certaines précautions. Mais qu'est-ce qu'une armée, fût-elle entière, face à la volonté de vivre en homme libre?



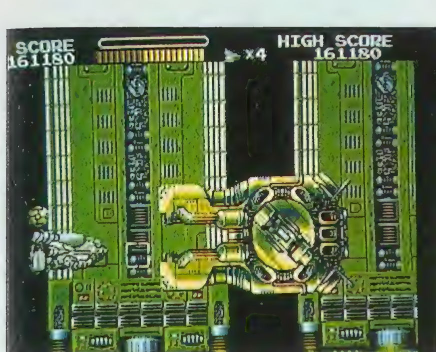
Quel joie de partager le même vaisseau accompagné d'un joyeux co-pilote! Si jamais l'ambiance entre vous n'est pas des meilleures, choisissez alors l'option "vaisseaux séparés". Les vieux couples l'adorent! Bien sûr, dans ce cas-là, il faudra vous débrouiller seul pour manipuler et le vaisseau et la tourelle! Vous n'avez pas fini de courir dans tous les sens sur votre vaisseau!







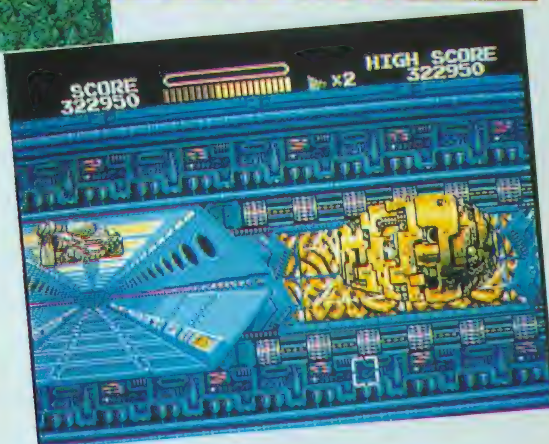
Votre vaisseau possède une étrange particularité: en ramassant de petites sphères bleues, marquées d'un L comme énergie, il augmentera sa taille. Le premier vaisseau à croissance rapide! A moins qu'il ne s'agisse d'un vaisseau partiellement déshydraté et que les boules bleues soient en fait de l'eau?! Quoi qu'il en soit, cette subite croissance a pour effet d'augmenter son énergie et, par conséquent, de le faire vivre plus longtemps. Mais elle le rend aussi beaucoup moins maniable dans les passages étroits.



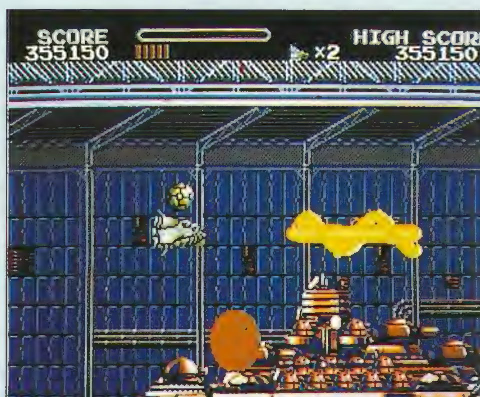




Les neuf boss de fin de niveaux ont tous un point commun: ils sont tous laids et très faciles à descendre. Au moins vous ne perdrez pas un temps infini à essayer de les passer. Comme ça vous pourrez tout de suite vous mettre sur l'un de vos jeux favoris, histoire d'oublier un mauvais souvenir.



Votre canon principal peut, si vous le désirez, parce que sinon, il reste calme et gentil, c'est vrai après tout, c'est vous le chef à bord, à vous d'imposer votre loi! Je disais donc que votre canon principal pouvait focaliser son tir et ainsi produire un faisceau laser d'une incomparable puissance. Bien pratique lorsque les ennemis arrivent en formations alignées, il pourra aussi vous servir pour en finir très rapidement avec le boss de fin de niveau.



Pour éviter de mourir toutes les trois minutes, bien qu'il faudrait vraiment y mettre de la bonne volonté, vous pourrez ramasser de petites sphères protectrices. Jusqu'à six au total pourront vous entourer et vous prémunir d'une foule de dangers. Pour l'information, sachez que certaines sphères frappées d'un L comme énergie ou d'un S comme inutile-ou-presque peuvent, si vous tirez dessus, se transformer en sphère de protection. C'est toujours utile à savoir!

EDITEUR : UFL
MACHINE : MEGADRIVE JAPONAISE
TAILLE CARTOUCHE : 4
NOMBRE DE NIVEAUX : 9
GENRE : SHOOT THEM UP
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 5
SON : 16
MANIABILITE : 12

GLOBAL : 56%





Bien que ce Shoot'Em Up des familles soit bourré d'idées originales, tel que la possibilité de jouer à deux, chacun dirigeant alors un élément du vaisseau spatial, Space Gomola souffre d'une grande faiblesse au niveau de sa réalisation. Les centaines de tirs présents à l'écran simultanément ne permettent pas en effet d'obtenir une animation exemplaire. Bien souvent on s'aperçoit que l'écran ralentit. Sans pour cela gêner considérablement le jeu, il faut bien reconnaître qu'on ne sait parfois plus trop bien où aller pour surmonter les catastrophes ambulantes qui vous foncent dessus. D'autre part on peut également regretter la pauvreté des graphismes, trop fouillis à mon goût. En fait lorsqu'on joue à Space Gomola on a vraiment l'impression que les programmeurs ont essayé de faire le maximum pour réussir mais malheureusement pour eux cet excès de volonté a conduit à un petit désastre. Dommage car je le répète, Space Gomola est bourré d'idées intéressantes. J'm DESTROY



Space Gomola, c'est vraiment pas la joie! Il est vrai qu'il présente quelques idées originales, particulièrement lorsqu'on joue à deux, mais la réalisation est tellement nulle que cela gâche tout. D'abord, le graphisme n'est pas génial et l'action est souvent confuse, mais le plus grave c'est l'incroyable lenteur de l'animation. On ne peut même pas dire que le jeu ralentit, puisqu'il n'y a jamais aucun passage à une vitesse normale. Alors on s'ennuie ferme et on se met vite à piquer un somme tant tout cela est excitant. Et puis, essayez donc d'éviter les tirs ennemis avec un vaisseau qui se déplace à la vitesse d'un escargot paralytique. Même les jeux de la GX 4000 sont plus rapides, c'est dire que cette nullité n'a vraiment rien à faire sur Megadrive! AHL

Lorsqu'un sans tête s'entête!

DEcapAttack

Vous voilà une vile, mais sympathique, créature du célèbre docteur Frank N. Stein. Comme toutes les autres vous n'êtes qu'un assemblage de cadavres, un triste puzzle macabre. Le véritable problème, c'est que le jour où vous fûtes créé, le docteur ne devait pas avoir la tête sur les épaules car votre tête à vous, est incrustée dans votre poitrine. C'est ainsi qu'il vous baptisa: Chuck D. Head. Cependant dans votre coeur demeure un faible espoir, celui, qu'un jour prochain vous retrouverez votre tête, la vraie. Aujourd'hui les choses changeront peut-être car l'abjecte Max D. Cap a, avec la complicité d'anciennes créatures du docteur, votre maître, décidé de prendre le contrôle des sept îles, jusque là jointent pas d'étroits passages. Votre mission est simple, une véritable mission de routine. Vous devez parvenir à réunir les îles pour faire échec à la prise de pouvoir de ce tyran. Pour cela sur chaque île, trois niveaux à explorer. FA-CI-LE! Il vous faudra mettre là main sur de précieuses reliques, seules capables de déplacer les îles et affronter un zoo complet de créatures des ténèbres. Bien sûr, il n'est pas toujours évident de s'y retrouver dans ces labyrinthes mais, avec un peu de patience...

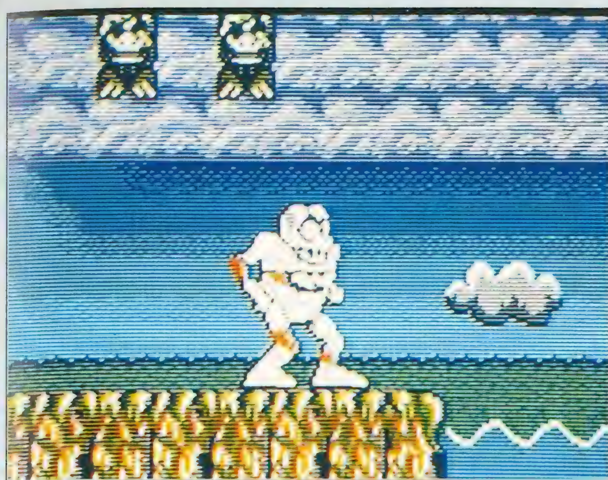


Malgré les apparences, il ne s'agit pas là d'une carte d'anatomie mais bien de géographie. Les sept partie de ce corps décharné sont, en fait, sept îles aux faunes et aux flores sauvages et très agressives. Les parties les plus petites ne sont pas les plus aisées à passer. Il y a parfois, sur certaines de ces îles, du concentré d'action. Hé, oui, de quoi perdre la tête! Ah, non! C'est déjà fait!

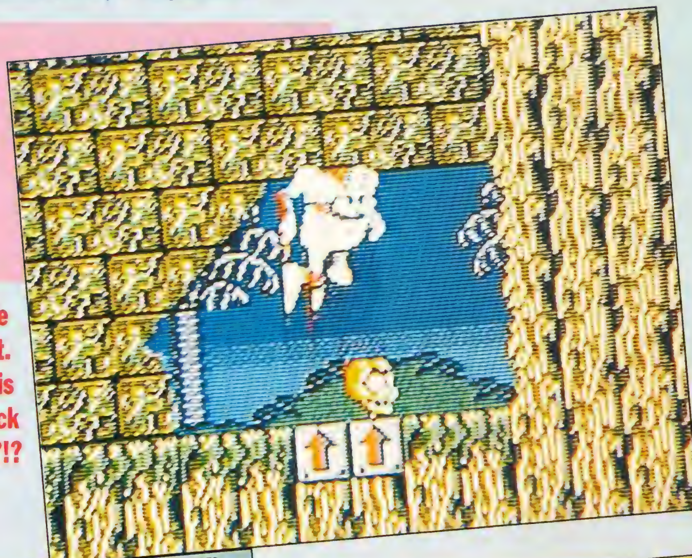


S'il n'en a pas un sous la main, Chuck saura se servir de son propre crane pour mettre fin aux jours de la crapule. Bien pratique, il n'y a pas à dire, ces visages télescopiques! Gare aux mals de cranes!

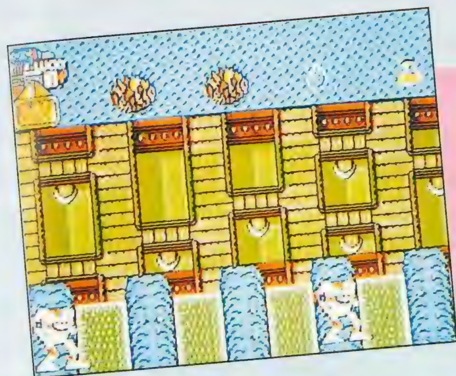
megadrive|tests



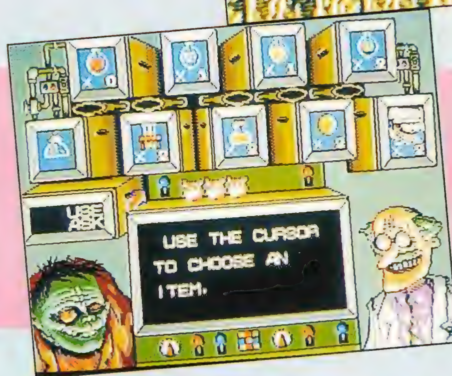
Chuck a le chic pour les tête à tête intimes et délicieux. Grâce à cette tête d'emprunt, notre brave monstre saura se tirer de pas mal de situations délicates. Comment? Servez-vous de votre tête ou plutôt laissez le se servir de celle qu'il vient de ramasser. En projettant ce crane sur ses adversaires il en viendra à bout avec une facilité déconcertante. De plus comme tout bon crane qui se respecte, celui trouvé à la faculté de faire boomerang et reviens toujours à son propriétaire. Mais attention, dès la première blessure qui vous encaisserez, il disparaîtra!



Pour atteindre des lieux parfois inaccessibles par un simple saut, il vous faudra utiliser ces plots à ressort. Soyez rapides et vous pourrez aussi escalader des parois verticales ou encore traverser les cieux! Qui a dit que Chuck était une tête en l'air?!?



Chaque pièce d'or ammasée sur votre parcours vous permettra de mettre un Chuck en jeu lors de cette épreuve bonus. Après un chemin choisi, par vous, aléatoirement, vous parviendrez peut-être à atteindre l'une des potions offertes ou bien un lot de vies supplémentaires. je vous assure que trois vies supplémentaires d'un coup, ça fait du bien!

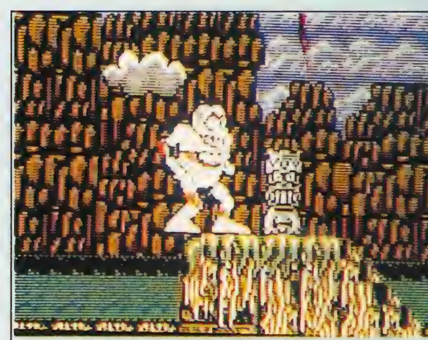


A tout moment vous pourrez avoir l'écran du labo où le docteur et Igor sont à votre disposition. Vous pourrez y consulter l'état de votre stock de potions, de pièces et de vies. Le docteur sera là pour répondre à vos éventuelles questions. C'est une vraie tête le docteur.



Voilà un niveau bien délicat à passer. Poursuivi par un totem géant et destructeur, il vous faudra sans cesse avancer, en prennant garde aux ennemis qui surgissent sans prévenir et franchir des murs qui auront la facheuse et désagréable tendance de vous propulser en arrière. Coriace le niveau!





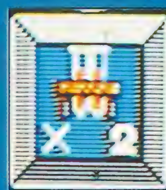
C'est en brisant ces petite idoles que vous pourrez dénicher de précieuses potions. Cassez les toutes et n'en manquez pas. Au fait, certaines contiennent des vies supplémentaires, mais vous pensez peut-être ne pas en avoir besoin, alors...







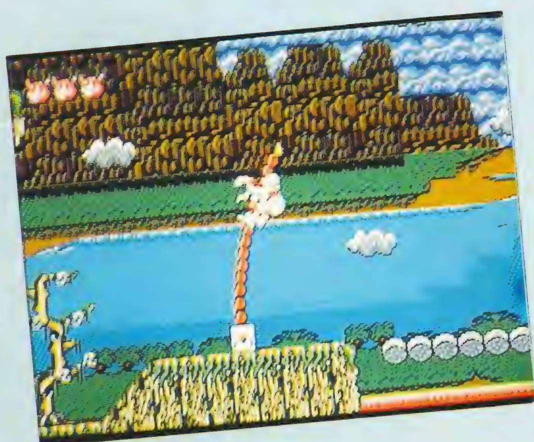




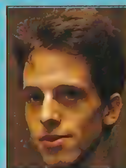


On n'est pas le petit protégé d'un savant fou et alchimiste pour rien! Voici toutes les potions sur lesquelles vous pourrez tomber et pour vous éviter de vous casser la tête, les voilà dans le détail.

- 1 - **XENON:** Cette fiole utilisée produira pendant dix secondes un terrible tremblement de terre, tuant tout ce qui bouge, et même tout ce qui ne bouge pas à l'écran... sauf Chuck! L'effet à l'écran est assez surprenant.
- 2 - **SWILL:** Foncez tête baissée! Vous voilà pendant dix secondes immunisé aux attaques grâce à cet écran protecteur de lumière!
- 3 - **TRIOXY:** Plus de problème pour tenir tête aux ennemis. Une fois cette fiole absorbée vous lancerez une, et une seule, boule de lumière qui saura faire très très mal à l'infortunée cible.
- 4 - **FREEIZ:** Voilà l'écran entier paralysé pour un labse de temps de dix secondes. Juste le temps pour Chuck de faire le ménage!
- 5 - **CLAXY:** Le contenu de cette potion une fois ingéré, vous ferez des sauts prodigieux et votre course sera, elle aussi, fabuleuse. Karl Lewis n'a plus qu'à bien se tenir!
- 6 - **OOZE02:** Voilà un moyen sûr de venir à bout des divers boss. Une fois ingurgitée, vos forces seront décuplées et votre coup de tête sera hyper-meurtrier! Sachez l'utiliser à propos, sinon Chuck risque de faire sa mauvaise tête.



Assez peu utile mais beaucoup plus amusant, ces grandes tiges vous propulseront dans les airs à grande vitesse et le plus souvent à la figure d'ennemis que vous n'aurez ainsi pas le temps d'éviter. Alors faut-il ou ne faut-il pas l'employer? Une question prise de tête. Oh! pardon Chuck!!



A priori on pouvait penser que Decapattack serait un jeu bien quelconque devant lequel la seule attitude raisonnable à adopter serait le sommeil. Détrompez-vous et vite car Decapattack en vaut le coup! On s'amuse à balancer ce crane, à rebondir partout, à écraser ces monstres... De plus, ces vingt-et-un sous-iveaux sont tous accompagnés d'une musique particulière, toujours très agréables et qui sait mettre de l'ambiance. Les décors sont parfois un peu pauvres, mais l'action est là! Le scrolling multi-directionnel est quasi-parfait et permet à Chuck de se mouvoir rapidement. Il n'est pas aussi évident de sauter sur les plates-formes qui garnissent le paysage, Chuck étant parfois fort peu maniable. Mais cela ne vous empêchera pas de réussir et même un peu trop vite. Il n'y a guère de réelles difficultés et même les boss se passent très, trop, facilement. Mais ce n'est pas grave car une fois la partie terminée on ne pourra que dire: "C'était court, mais c'était bon!".

TSR



Au premier abord, ce programme n'a pas l'air bien excitant: le graphisme est plutôt zarbi et l'ensemble à l'air d'un jeu de plates-formes assez banal. Mais les apparences sont parfois trompeuses, car si l'on commence la première partie sans grand enthousiasme, on se prend très rapidement au jeu. Ca bouge vite et bien, les commandes sont impeccables, il y a plein de petits gags rigolos, bref il est pas mal du tout ce Decapattack. Tout cela à un petit air de dessin animé qui est loin d'être déplaisant et on s'amuse beaucoup en sautant au dessus du vide, en rebondissant sur des mats ou en courant sur des ponts qui s'écroulent sous vos pas. Il faut dire qu'il a franchement l'air débile ce héros handicapé, ça nous change un peu des super-héros habituels!

AHL

EDITEUR : SEGA
MACHINE : MEGADRIVE US
TAILLE CARTOUCHE : 6 MEGA BITS
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 13
SON : 17
GLOBAL : 85%

SEGA™

Master System™

U.S. GOLD®

L'AVENTURE A N'EN PLUS FINIR...

Out Run EUROPA™

SHIELD TURBO AMMO

Engagez vous dans un combat pour la vie ou la mort !

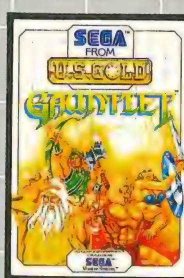
A la poursuite d'agents ennemis vous vous précipitez aux quatre coins de l'Europe à bord des véhicules les plus puissants. Vos adversaires vous ont volé votre Ferrari F40 avec les documents secrets que vous aviez laissés à bord. Maintenant, vous luttez contre la montre et les agents de l'autre camp. Vous devez rattraper et intercepter les voleurs avant qu'ils atteignent Berlin.

U.S. GOLD®

EGALEMENT DISPONIBLE...

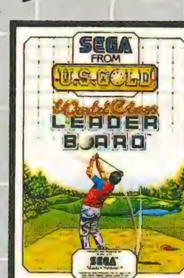
Votre destin ne dépend plus que de votre intelligence, de vos talents au volant et de la force de votre détermination.















WILL HARVEY PRESENTS

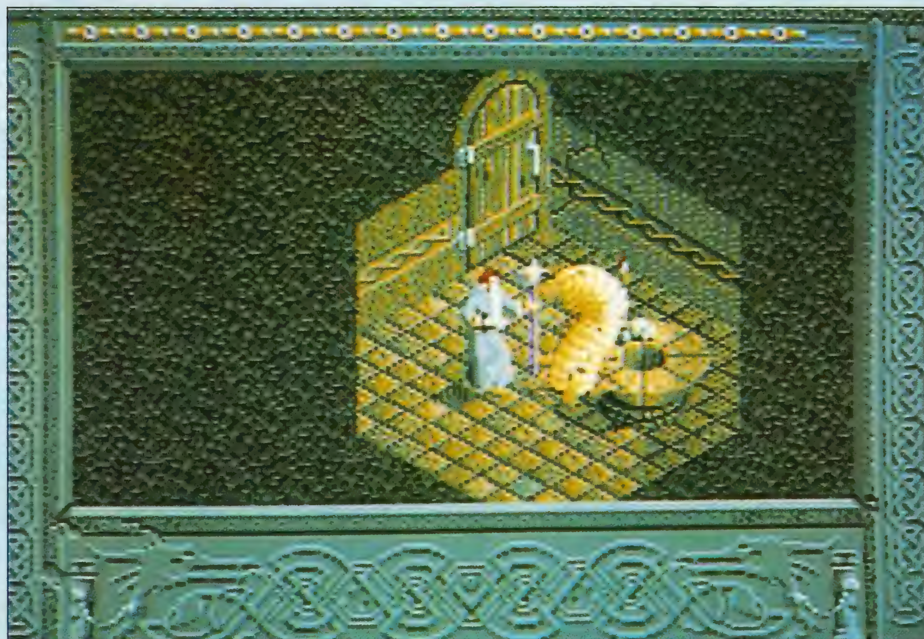
THE Immortal

Du bon et du beau Jeu de Rôle d'Electronic Arts, c'est toujours ça de gagné pour les passionnés.

Parti pour délivrer votre ancien maître, un expert en haute magie, vous avez pénétré dans ce sombre palais (de marbre pur où d'obscurs insectes rampouillaient et bavaient le long de chaque mur). Après avoir pris connaissance de la mission, vous voilà prêt à explorer les environs. Pas de doute, voici un jeu qui rassemble tous les ingrédients du genre Fantasy. Au programme, monstres verdâtres ressemblant aux Draconiens de Dragonlance, guerriers, trappes diverses et variées déclenchant des tas de catastrophes dès qu'on a le malheur d'y poser ne serait-ce qu'un orteil, dragons, champs de force et autres squelettes.

Comme il faut bien souffler un peu (et ce n'est pas le dragon qui dira le contraire), on doit aussi prendre le temps d'explorer le moindre recoin afin de trouver les objets nécessaires à la poursuite de l'aventure: clefs, parchemins, paillasson magique et potions. Bref, voilà un jeu très prenant qui ne brille pas par son originalité mais qui permettra aux passionnés de JdR de passer de bons moments sans avoir à faire trop d'efforts d'adaptation.

Par rapport à la version micro, de nombreux plus ont été rajoutés, comme en témoigne ce vers géant présent dans la salle de départ qu'on s'attendrait plus à voir dans Dune ou chez Jabbah the Hut.





Les combats constituaient le point noir du jeu parce que lents dans les autres versions. Heureusement, les choses sont ici améliorées d'autant qu'un bon coup de bâton de magicien permet en général d'y mettre un terme efficacement.



En plus des adversaires vaincus, qu'il est toujours bénéfique de fouiller, vous trouverez de-ci de-là des squelettes d'aventuriers maladroits ainsi que des coffres renfermant de nombreuses possessions. Toutefois, faites attention aux pièges...



Cette salle n'est que l'un des nombreux endroits piégés que vous trouverez en explorant les environs. Le tout est de ne pas s'énerver. Allez, avancez un pied, doucement, douuuucement. Oups !



En appuyant sur le bouton B, on accède à l'inventaire. Pour utiliser un objet, il suffit de le marquer à l'aide d'un curseur afin de le sélectionner. Très pratiques, les scrolls permettent en général de lancer des sorts.



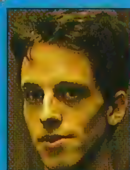
Pour valider une action précise, il suffit de mettre "Yes" en évidence en déplaçant la manette de jeu et en validant avec le bouton "feu".

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS	**GRAPHISMES : 17**
TAILLE CARTOUCHE : 8 MEGA BITS	**ANIMATION : 13**
NOMBRE DE JOUEURS : 1	**SON : 17**
GENRE : ARCADE AVENTURE/ROLE	**MANIABILITE : 12**
DIFFICULTE : MOYEN	**GLOBAL : 88%**
CONTINUES : INFINIS PASSWORD	



Pour une fois, cette adaptation d'un jeu micro sur console ne souffre d'aucun défaut comparé à l'original (ce serait même le contraire). Il faut dire que le type de commandes extrêmement simples va comme un gant à la manette de jeu de la Megadrive. Les déplacements dans le jeu, présenté en 3D isométrique, gagnent eux aussi au passage puisque les scrollings sont relativement rapides. Enfin et là non plus ce ne sera pas une surprise, la bande-son est particulièrement riche, tant en ce qui concerne la musique que les bruitages, réellement évocateurs.

MLX



The Immortal est à coup sûr le jeu d'arcade/ aventure le plus réussi sur la Megadrive. Réalisé entièrement en trois dimensions, il bénéficie en plus de graphismes somptueux. Ceci particulièrement lors des combats qui, tout en étant présentés sur un quasi plein écran, sont superbes et truffés de détails sanglants et morbides dignes des meilleurs effets gore d'un Lucio Fulci. Pour parfaire le tout, les bruitages accompagnant ces scènes de boucherie sont étonnemment succulants. Inutile de vous dire que cette Quête à l'archimage s'avère très vite passionnante et que la mutitude de couloirs et de situations offertent ne cessera de surprendre et certainement de déconcerter les joueurs les plus avertis. Au milieu de ce tableau idyllique, un reproche cependant: la gestion des combats qui n'est pas franchement toujours évidente. Malgré le nombre restreints de coups disponibles, le duel le plus innocent devient vite un véritable calvaire. Ce n'est pas pour autant que le reste en devient détestable, et par conséquent The Immortal n'en demeure pas moins tout simplement splendide.

T.S.R.

DES PROMOS COMME S'IL EN NEIGEAIT

NEO GEO

Aso 2	Riding heros
Base ball star	Sen go ku
Burning fight	The super spy
Cyber lip	Cross sworded
Ghost pilot	Super baseball
Top player golf	2020
Joe boxer	
Joy joy kid	**News à Sortir**
King of monster	Eight man
League bowling	Fatal fury
Magician lord	Frenzy football
Nam 75	Cybernetic
Raguy	soccer

Tarif de location

1 jeu : 150f le week-end
175f la semaine

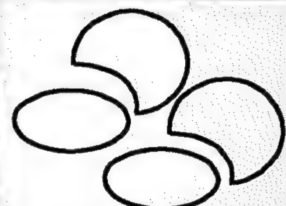
console 300f le week-end
350f la semaine

Neo Geo + 1 jeu au choix + 1 manette 3490 Frs. De 990 frs à 1490 frs le jeu

SUPER FAMICOM

2490 Frs

Avec 2 manettes, une péritel et une alimentation.



SUPER FAMICOM

CADEAU : 1 jeu GRATUIT pour tout achat d'une Super Famicom.**



SUPER FAMICOM

Actraiser		595F
Area 88 (Un squadron)		645F
Arthur Quest	New	695F
Augusta		645F
Castlevania IV	New	645F
Darius Twin		695F
Dragon's Eye		645F
Earth Defense Force		645F
F1 Exhaus Heat	New	645F
F-Zero		395F
Final Fight		645F
Goemon Fight		645F
Hyper Zone		595F
Joe And Mac	New	645F
Otogirisou		595F
Pilot Wings		595F
Populous		545F
Super Mario World		595F



Super R-Type		545F
Super Tennis	New	595F
A VENIR :		
Novembre		
Zelda III	Hit	645F
Dimension Force		645 F
Super Pro Wrestling		645 F
Super Chinese		645 F
Nosferatu	Hit	645 F
Earth Light		595 F
Dungeon Master		695 F
Raiden Trad	Hit	595 F
Décembre :		
Thunder Spirit	Hit	595 F
Xadrion		595 F
Stg		645 F
Silva Saga		645 F
Super Pinball		645 F
Battle Commander 595		F
Super Formation Soccer		595F

ACCESSOIRES :

Péritel ou adaptation péri	499f
Alimentaion	199F
Joypad turbo	N.C
Joystick	N.C

NEC

Core grafx seule	990F
Puissance 5	1290F
Core grafx + 2 manettes + 1 quintupleur + 1 jeu	1290F
PC Engine GT	2490F
Joypad 199f	
Doubleur	149 F
Quintupleur	199 F
XE-1 PC	399 F
XE-1 Pro	599 F

EN CARTE :

Adventure Island	349F
ChampionWrestler	349F
Dead Moon	349F
Dragon Egg	349F
F1 Circus 91	349F
Final Match Tennis	349F
Final Soldier	349F
Jackie Chan	349F
Mesopotamia	349F
Moto Roader II	349F
Neutopia II	349F
Ninja Spirit	349F
Out Run	349F
Pc Kid II	349F
Power Eleven	349F
Pro Wrestling II	349F
Racing Spirit	349F
Shubibin Man II	349F
Skweek	349F

NOUVEAUTES :

World circuit	349F
Time cruise II	349F
Magical Case	349F
Raiden Trad	349F
Fighting Run	349F
Coryuun	349F
Monster Pro Wrestling	349F
Doraeom II	349 F
Niko Niko Run	349 F

PC Engine LT



DEMENTIEL ! 6990 Frs sur commande uniquement. C'est une Portable (Compatible CD Rom). Sortie : la 1ère semaine de décembre

Vallis Tix	349 F

NOUVEAUTES CD Rom :

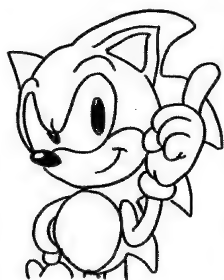
Space Fantasie Zone	399 F
Prince Of Persia	449 F
Zero wings	449 F
R-Type (Complet CD)	449 F
Spiral Wave	399 F

GAME GEAR

1 JEU* Master System +l'adaptateur Master Gear 399 Frs**

SONIC (Master System) +l'adaptateur Master Gear 499 Frs

L'adaptateur Master Gear vous permettra d'accéder à toute la logithèque Master System sur votre Game Gear : Indiana Jones, Populous, etc..



SONIC
The Hedgehog
SONIC est un personnage déposé par SEGA

Adventure Of Gerubi	245F
Chaes H.Q	245F
Columns	245F
Devilish	245F
Dragon Crystal	245F
Eternal Legend	245F
G-Loc	245F
Gg Fantazy Zone	245F
Gg Shinobi	245F
Griffin	245F
Halley Wars	245F
Magical Guy	245F
Magical Puzzle	245F
Mappy	245F
Mickey Mouse	245F
Out Run	245F
Pac Man	245F
Pengo	245F
Pop Breaker	245F
Psychic World	245F
Rastan Saga	245F
Ryu Kyu	245F
Skweek	245F
Super Baseball 91	245F
Super Golf	245F
Super Monaco Gp	245F
Waga Land	245F

ADAPTATEUR 199 FRS "MASTER GEAR"

Wonder Boy		245F
World		
Stadium Baseball		245F
Nouveautés :		
Galaga'91		245F
Ax Battler		245F
Frogger		245F
Gg Aleste		245F
Ninja Raiden		245F
Wall Of Berlin		245F
Arliel	Déc.	245F
Space Harrier	Déc.	245F
Donald	Déc.	245F
Midy Maze	Déc.	245F
Play Studing Course	Déc.	245F

Mais aussi beaucoup d'autres accessoires tel que l'aliMentaion, le VS câble, l'accumulateur etc...

Economisez vos piles grâce à l'accumulateur 349 Frs
Disponible dès décembre

Offre dans limite des stocks disponibles. *Offre valable jusqu'au 31/12/91.**Jeu au choix parmis : "Actraiser, Populous, Big Run, Hole in One, SD Great Battle, Gradius III et Bombuzal."***A choisir dans la sélection "Shoot Again". Prix révisables sans péavis. Photos non contractuelles.

BON DE COMMANDE A DECOUPER PUIS A RETOURNER A "SHOOT AGAIN" 145 RUE DE FLANDRE 75019 PARIS

Nom.................................... Prénom....................................
Adresse....................................
....
Ville.................................... Code postal....................................
Téléphone.................................... Date....................................

Je désire commander le matériel suivant :

Qté	Désignation	Prix
......	....	......
......	....	......
......	....	......
......	....	......
......	....	......
Participation au frais de port et d'emballage		0 F
MONTANT TOTAL :		......

C.B. n° : | | | | | | | | | | | | | | | | | Date d'ex : | | | |

Je joins à ma commande : ❑un chéque, ❑un C.C.P., ❑un mandat lettre, ❑Je préfère payer au facteur et rajoute 25 Frs de Contre remboursement à ma commande.
Je possède un(e) : Megadrive ❑, Master system I ou II ❑, Game gear ❑, Nec ❑, Game boy ❑, Super famicom ❑, Neo geo ❑, Autre ❑

Revivez pleinement les aventures d'Arthur.

Super GHOULS'N GHOSTS

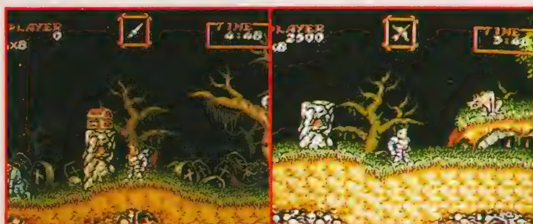




Revoilà ARTHUR le preux chevalier, qui revient une fois de plus sauver sa belle princesse capturée pour la énième fois par les forces du mal! Mais les choses deviennent de plus en plus difficiles et notre héros doit affronter de nouvelles créatures plus répugnantes et plus meurtrières que celles de ses précédentes aventures chevaleresques. Mais l'amour pour sa princesse lui sert d'armure contre le mal et fortifie son audace pour visiter le monde de la mort où le moindre faux-pas peut lui enlever tout espoir de retrouver sa princesse.



NIVEAU I





Le premier niveau se passe dans la forêt de la mort, d'où surgissent de terre des cercueils, desquels sortent des zombies assoiffés de sang. Des glissements de terrain font apparaître des grottes gardées par des serpents de feu. Vous trouverez en haut du premier rocher un coffre contenant une arme, quant au prochain coffre, il vous donnera une première armure, mais pas le super pouvoir!





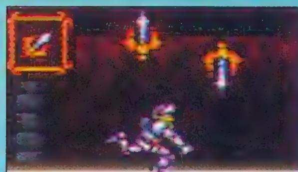
LES DIFFERENTES ARMES


LA LANCE
(assez lente)


LE COUTEAU
(plus rapide...)


LA DOUBLE FLECHE
(l'arme la plus efficace)


L'EAU DE FEU
(pas très efficace)


LE SABRE
(ouaif!)


LA FAUX
(elle suit les contours du sol)


LA HACHE
(pas de tir en rafale)

AVEC L'ARMURE DE BRONZE


LA LANCE DE FEU


LE COUTEAU MAGIQUE


LES FLECHES DE FEU
(génial!)

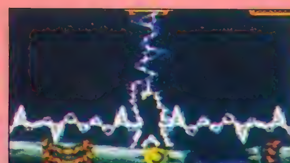

LA FONTAINE DE FEU
(pas plus pratique)

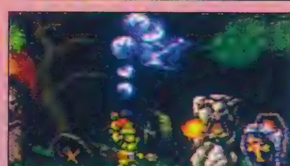

LE SABRE MAGIQUE

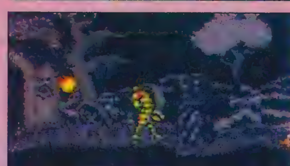

LA FAUX MAGIQUE

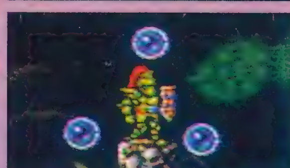

LA HACHE TOURBILLONNANTE
(incontrôlable, elle part vers le haut)

AVEC L'ARMURE D'OR

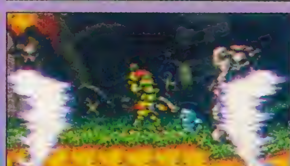

LES ECLAIRS
(comme dans le premier Ghoulsn'Ghost)

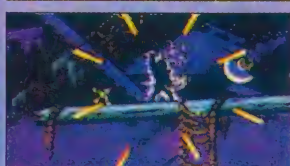

LE DRAGON


LES ECLAIRS MAGIQUES
(pour découvrir les coffres)


LES BOUCLIERS MAGIQUES
(vous protègent en tournant autour de vous)

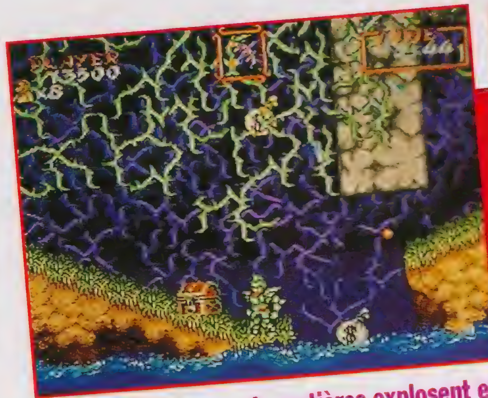

LE SOUFFLE MAGIQUE


LA TORNADE


LES RAYONS FOUDROYANTS



Restez perché en haut des rochers, car des vagues immenses emportent quasiment tout sur leur passage.





Attention, d'énormes amas de matières explosent et libèrent du poison. Les coffres que vous trouverez ici, vous donnent la super armure pour vaincre le boss, qui n'est pas très loin d'ailleurs!



Le boss du premier niveau est un énorme oiseau qui vous balance des œufs d'ou sortent ses petits.

NIVEAU 2



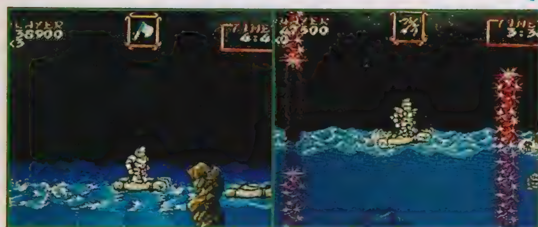








Le deuxième niveau se passe sur une très vieille épave où il ne vaut mieux pas trop traîner car le seul poids d'ARTHUR fait couler le vieux rafiot qui gisait à cet endroit depuis des temps lointains.Prenez garde aux fantômes des corsaires qui hantent ces lieux. Méfiez-vous aussi des coffres, car ils ne contiennent pas tous des trésors! Sautez ensuite sur la plate-forme mobile, elle vous déposera sur l'autre partie du galion où vous attend un radeau.

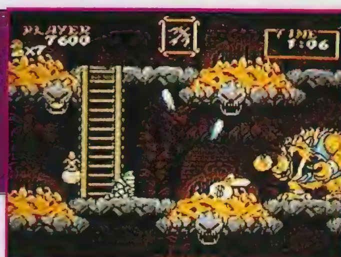


La tempête fait rage, vous voilà maintenant sur des eaux déchaînées.

Le moindre faux-pas et vous voilà englouti et dévoré par les piranhas.

NIVEAU 3





Bienvenue en enfer! La lave coule de la gueule des gargouilles, les gardiens des lieux vous attendent prêts à vous réduire en cendres.

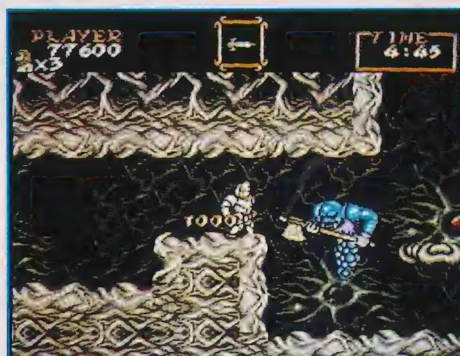


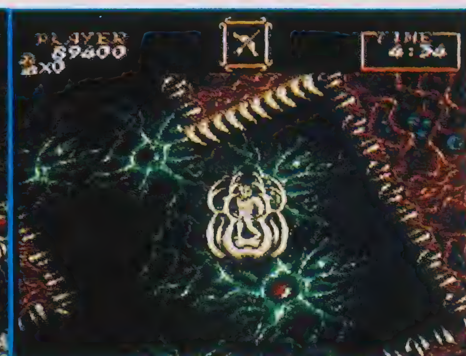


Des pics sortent de la lave, il vous faudra un timing très précis pour sauter dessus, et une fois dessus n'y restez pas trop longtemps! Vous arriverez alors aux tours gardées par d'énormes gargouilles de pierre, ne les touchez surtout pas!

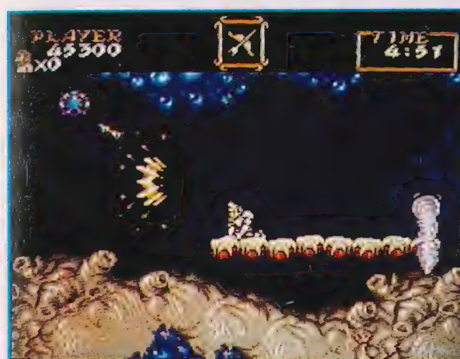


Le boss du niveau 3 tourbillonne autour de vous, puis crache des rochers qui vous retombent dessus. Avant de le combattre ramassez l'armure verte, elle vous sera utile pour le détruire





NIVEAU 4

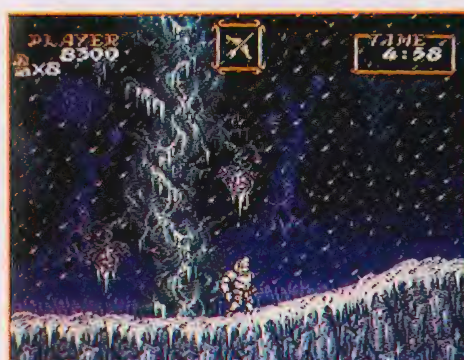




Vous voila arrivé dans un monde de folie, un monde souterrain où tout est en constant bouleversement. Sautez dans des sortes de cages naturelles qui vous protègent pendant que tout se renverse autour de vous. Sautez ensuite sur d'énormes plates-formes qui vous feront traverser le reste de ce monde, faites attention aux jets de vapeur bouillante

Un dragon à trois têtes vous attend, mais sans armure vous êtes dans de mauvais draps!







NIVEAU 5

BBBRRRRRRR... après le chaud, voici le froid! Vous voici maintenant dans les montagnes sacrées, couvertes de neige et de glace, où pousse une étrange variété de fleur géante assez redoutable. Vous trouverez également des loups blancs et d'énormes loups-garous. Ah! j'oubliais, surveillez le sol, car des branches de glace surgissent quand on s'y attend le moins et des avalanches vous emportent et vous font tomber dans le vide glacial.

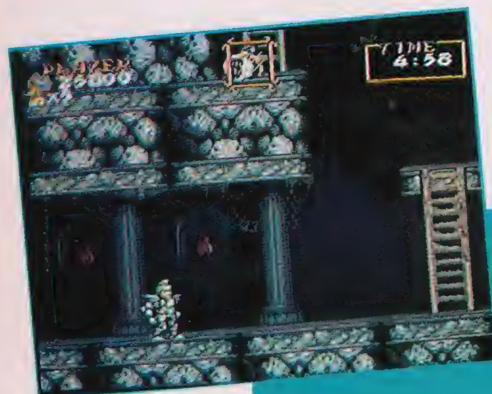


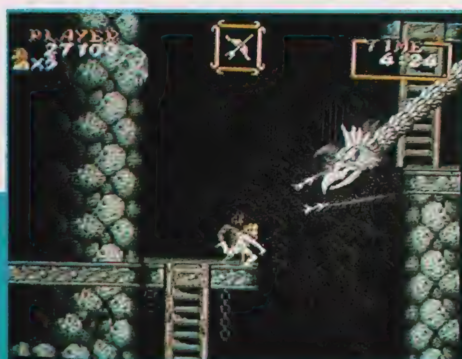




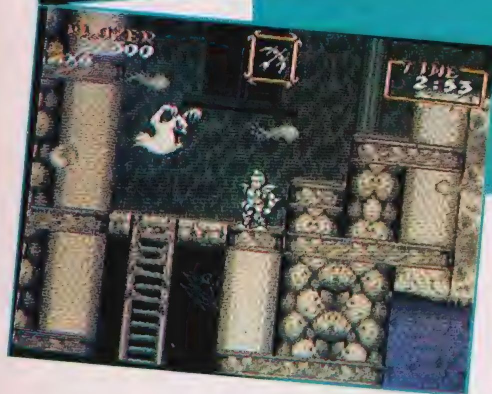
Le boss de ce niveau est un squelette de glace qui, en vous soufflant dessus vous gèle pendant une courte période, mais suffisante pour vous détruire de ses projectiles.

NIVEAU 6 ET NIVEAU 7

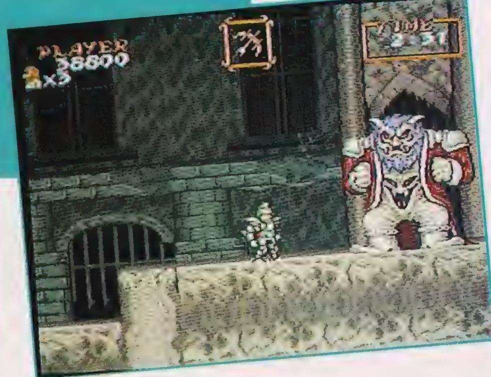


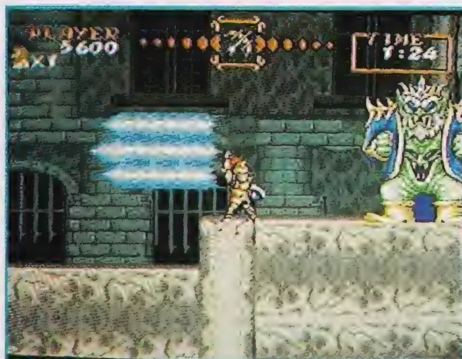










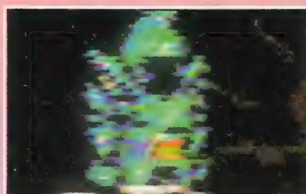


De retour au chaud, vous voilà maintenant dans le château du diable qui a enlevé votre princesse, la partie n'est pas encore jouée et il vous faudra combattre avec acharnement quelques têtes de dragon, des goblins, des fantômes pour pouvoir récupérer l'arme absolue qui vous permettra de détruire à tout jamais le mal qui ronge ce pays, "le bracelet du dieu". Seul ce bracelet vous donnera le maximum de puissance et si vous ne le trouvez pas vousserez autorisé à reprendre votre quête dès le début! Alors, courage, Arthur!



LES DIFFERENTES ARMES:

Super Ghouls and Ghost vous propose différentes armes par rapport au jeu original, Durant votre quête vous trouverez des armes plus ou moins adaptées aux types de monstres que vous rencontrerez, faites donc le bon choix!Vous trouverez également deux sortes d'armures: l'armure de bronze et l'armure d'or.



L'armure de bronze ne fait qu'augmenter la puissance de votre arme.

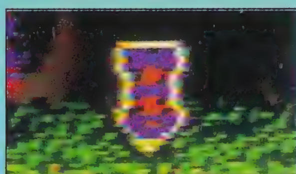


L'armure d'or vous donne un super pouvoir magique.

DANS LES COFFRES


UNE ARMURE DE FER (classique)


UN BOUCLIER ROUGE
(pour éviter les sorts du magicien)


UN BOUCLIER BLEU (idem)


UN PIEGE A LOUPS
(ouille!!!!pas touche)

LE MAGICIEN
vous transforme en differentes choses suivant le type d'armure que vous portez

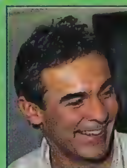


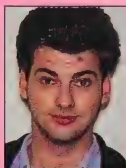

EN BEBE
(quand vous n'avez pas d'armure)


EN PHOQUE
(quand vous portez l'armure de fer)


EN ABEILLE
(quand vous portez l'armure de bronze)


EN PETITE FILLE
(quand vous portez l'armure d'or)


Il arrive enfin le jeu qui m'avait fait craquer à Chicago! Faut dire que je suis un inconditionnel de Ghosts'n Goblins depuis sa sortie dans les salles d'arcades, il y a quelques siècles. Je m'éclate chaque fois que le chevalier Arthur fait son apparition quelque part et cette version est vraiment extraordinaire. Enterrées les versions Megadrive et Supergrafx (qui sont pourtant excellentes), là on passe à la vitesse supérieure! C'est beau comme un jeu d'arcade et en plus ce n'est pas une conversion mais un programme entièrement nouveau fait tout spécialement pour la Super Famicom. Faut dire qu'elle a de la chance cette console que Capcom lui offre un tel chef d'oeuvre. En plus de son fantastique intérêt de jeu, Super Ghouls'n Ghosts bénéficie de la plus belle réalisation sur cette console à ce jour, la grande classe et pour une fois il n'y a pratiquement pas de ralentissements. Tiens, un jeu comme ça me donne la frite: j'aime le chevalier Arthur, j'aime Capcom, j'aime la Super Famicom, pour un peu j'aimerais le monde entier! AHL


C'est pourtant vrai que je ne partais pas avec un avis très favorable sur ce jeu. On en avait tellement parlé, on en avait tellement vanté les mérites, que je restais perplexe sur les véritables qualités de ce jeu. Très vite, cependant tous mes à priori disparurent vite et finalement je me rendis à l'évidence, Super Ghouls 'n' Ghosts est gigantesquement extraordinaire, du style fantastique quoi. Les différents décors, qui changent du tout au tout en fonction des niveaux sont magnifiquement réalisés. De plus et pour ne rien gâcher à ce parfait tableau, les auteurs ont également jugé nécessaire d'ajouter quelques effets spectaculaires, comme des effets de zoom ou de rotation. En fait, à chaque nouveau niveau, il y a un élément nouveau, une idée démentielle qui agrandit encore un peu plus l'univers de Super Ghouls 'n' Ghost. Et encore, je ne vous ai pas parlé des musiques, qui elles aussi sont remarquables, au moins à la hauteur d'Actraiser si vous voyez de ce que je veux dire. En fait le seul et unique reproche que l'on peut faire à ce jeu de Capcom, c'est le fait qu'il ralentisse un tout petit peu lorsque un trop grand nombre de sprites sont présents simultanément à l'écran. A part ce détail qui ne gêne en rien le bon déroulement des parties, n'hésitez surtout pas à vous procurer Super Ghouls 'n' Ghosts , c'est pour vous une question de survi. J'M DESTROY

EDITEUR	CAPCOM
NOMBRE DE NIVEAUX	8
GENRE	PLATES-FORMES
DIFFICULTE	MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS	1
CONTINUE	ILLIMITES
NIVEAUX DE DIFFICULTE	3

GRAPHISMES : 19
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 18
SON : 18
GLOBAL : 98%

SUPER MEGA TEST REALISE PAR SUPER STEPH ET MEGA MANU

MESOPOTAMIA



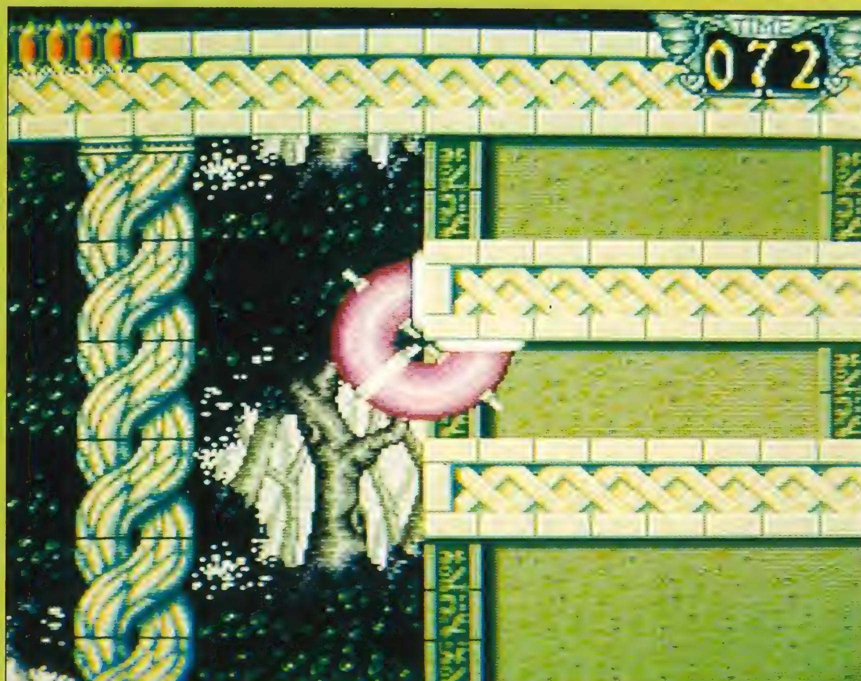


Un tube élastique contre le Zodiaque? Ça ne va pas manquer de ressorts!

Vous voilà créé pour mener une lutte acharnée contre les douze signes du zodiaque. Vous, qui êtes-vous? Un petit tube rosâtre et élastique sur lequel Freud aurait sans doute disserté des heures durant. En vous collant aux parois verticales ou aux plafonds avancez dans des labyrinthes curieusement peuplés. Les créatures des lieux pourraient vous faire concurrence côté laideur, alors quelques tirs bien placés et vous voilà redevenu le moins beau! Votre temps est compté alors il vous faut trouver la bonne route le plus rapidement possible, sous peine de subir une terrible et humiliante défaite! Tour à tour Bélier, Taureau, Gémeaux... et tous leurs compagnons seront vos victimes successives. L'horoscope de Madame Soleil risque d'en prendre un coup, mais ce n'est pas grave car votre mission est d'éliminer ces résidus astraux et vous la mènerez, sourire aux lèvres, enfin là c'est une image, de bout en bout!

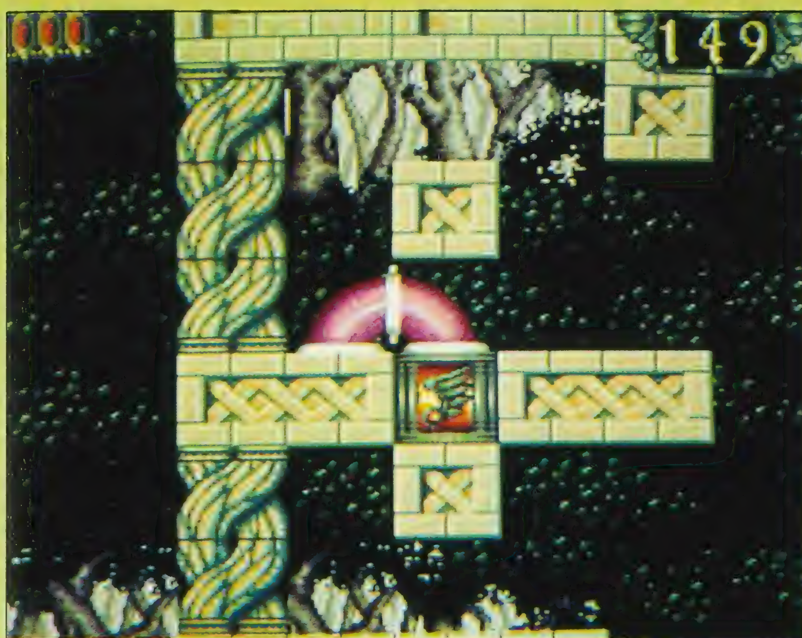


A peine sorti de votre œuf, vous voilà fin prêt à affronter l'ennemi! Quelques exercices d'assouplissement avant le départ et c'est parti! le cercle rouge sur lequel sont barbouillés des signes hétéroclites n'est autre que votre programme de la journée. Sacré boulot, n'est-ce pas?





Etre élastique comporte de nombreux avantages surtout lorsqu'il s'agit de prendre vos virages! Houdini aussi était un bon contorsionniste, il en est d'ailleurs mort. Alors évitez de faire le pitre et d'épater la galerie sinon vous ne pourrez jamais achever votre mission et le patron risque de ne pas être content!



Sur ce plot muni d'une aile, vous pourrez effectuer diverses téléportations plus ou moins utiles. Repérez les bases utiles qui vous rapprocheront de la fin du niveau et tentez d'éviter les autres. Un bon moyen pour les éviter consiste à disparaître dessus pour revenir aussitôt mais de l'autre côté. Vous franchirez ainsi facilement les bases de téléportation indésirables.

Gémeaux: la journée pourrait passer plus vite que prévu. Surveillez votre santé et méfiez-vous des tubes roses qui pourraient rôder dans les parages.

Une fois certains bonus acquis, quadruplez votre puissance de feu! Autant vous dire que vous en finirez aussi quatre fois plus vite avec les boss de fin de niveau! Sachez donc conserver cet avantage précieux qui disparait dès votre mort! Et après, pour le récupérer: tintin!

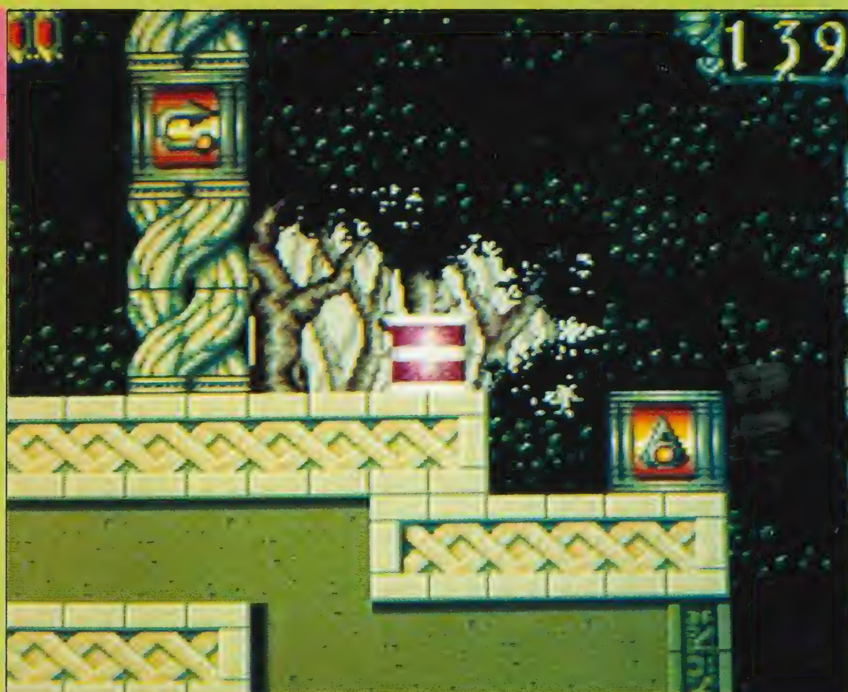


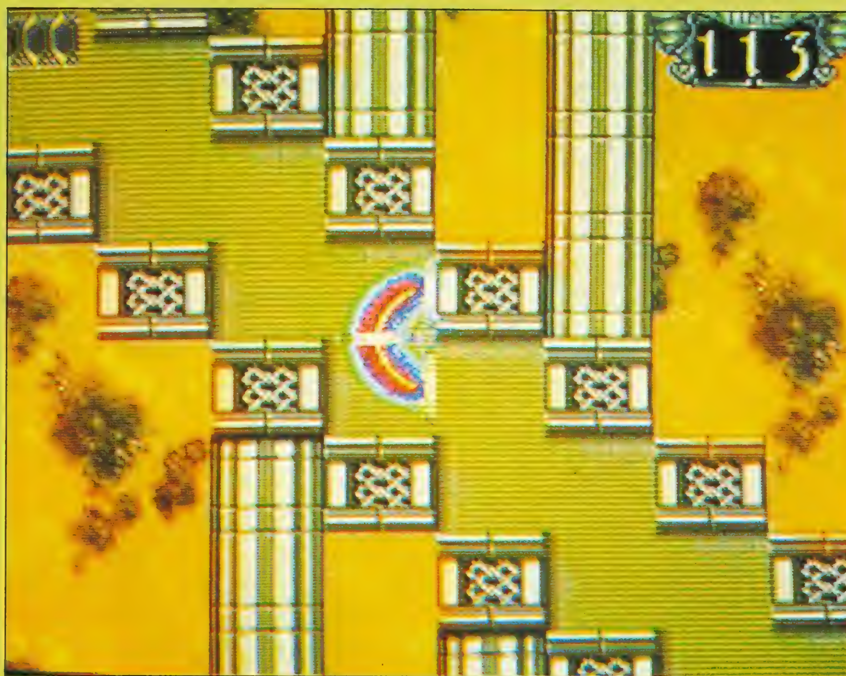


Une fois arrivé sur cette case, un pont se formera vous permettant d'avoir accès à des parties inaccessibles et vitales du labyrinthe. Songez aussi que certains ponts vous mènent n'importe où et vous seront même défavorables! Sachez donc à l'avance où vous poserez les ventouses!

Lion: surveillez les plafonds et les cylindres roses qui pourraient s'y balader. Ne gaspillez pas toute votre énergie à jeter vos flammes un peu partout car il suffit de persévérance pour vaincre. Méfiez-vous donc des corps à corps.







Non, non! Je vous rassure bien vite, il ne s'agit en aucun cas d'une maladie due aux tours et détours empruntés mais d'un effet bien regrettable dû à l'absorption d'un soi-disant bonus. Une fois transformé en mini-arc-en-ciel, toutes vos commandes seront inversées! On fait beaucoup mieux pour aller vite!

Certains adversaires morts vous donneront divers bonus qui, d'ailleurs, ne sont pas toujours très bénéfiques! Vie en plus, vitesse subtantiellement accrue, tirs en plus... Apprenez à les reconnaître et à les employer à bon escient!





Diriger un ressort qui colle aux parois des murs et des plafonds, ce n'est pas toujours une mince affaire! Mais lorsqu'en plus des dizaines, voire des centaines de monstres viennent lui chercher des noises, c'est pas vraiment évident. Partant du principe du ressort qui dévale un escalier, Mesopotamia est un jeu assez difficile mais très plaisant. Bien que parfois on se sente un peu frustré de ne pas pouvoir se déplacer librement, on aime manipuler ce ressort et tirer sur tout ce qui bouge. Certes loin d'être le jeu de l'année, Mesopotamia apporte quelques idées novatrices qui lui assurent une bonne convivialité.

J'm DESTROY

EDITEUR : ATLUS
MACHINE : PC ENGINE
GENRE : ARCADE
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX : 12
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : INFINIS
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
TAILLE CARTOUCHE : 4 MÉGABITS

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 16
SON : 15

GLOBAL : 78%



Mesopotamia est le shoot'em up le plus original depuis longtemps. C'est vraiment une drôle d'idée que de mettre en scène un ressort qui déplace le long des parois, en tirant sur tout ce qui vient lui chercher des noises. Cela pose des problèmes intéressants, car le ressort ne tire pas dans la même direction au cours de ses déplacements. On se fait souvent allumer lors des premières parties, en tirant bêtement vers le haut alors qu'un ennemi s'approche sur le côté, mais cela s'arrange avec un peu d'entraînement. De plus, il faut trouver son chemin dans des labyrinthes de plus en plus complexes dans un temps limité. Ce principe totalement nouveau se révèle très amusant dans un premier temps, mais l'intérêt de jeu baisse quelque peu par la suite car l'action est assez répétitive.

AHL

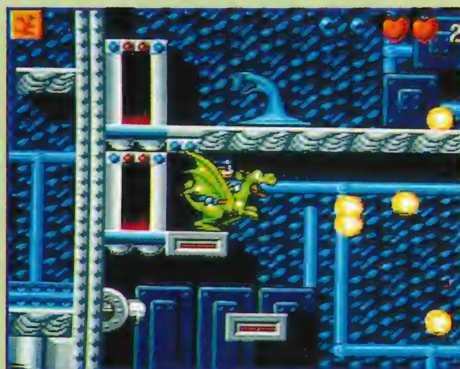
DRAGON EGG!



Brigitte sauve les phoques, vous les dragons: chacun son truc!

Votre grand-père est alité, pâle et mourant. Vous, tendre et affectueuse petite fille, l'écoutez murmurer ses dernières volontés. Le peuple des dragons, ces nobles reptiles volants à l'haleine enflammée, est, depuis quelques années, inlassablement persécuté par des hordes de créatures barbares ne connaissant ni la théorie du surhomme de Nietzsche ni la recette du bœuf bourguignon (signe d'un attristant et irrémédiable ilotisme). En un mot, ce peuple, jadis si puissant, vit aujourd'hui dans une quotidienne terreur. C'est pourquoi, votre grand-père, désireux de tendre une main charitable et animée de compassion à ces pauvres créatures, décide, avec votre plein accord, de vous envoyer mettre fin à ce joug scandaleux. Votre but est d'une simplicité à se tordre de rire: infiltrer les lignes ennemies et tuer le meneur de ces monstres de cruauté. Cependant, il faut savoir que seul un dragon peut en venir à bout et, manque de bol, vous n'êtes pas un dragon, en voilà un scoop! Pour remédier à ce léger ennui votre grand-père vous confie (et non pas confit!) un œuf de dragon qui devrait attendre sa maturité peu avant le combat final, enfin, c'est à souhaiter sinon vous êtes mal! L'œuf dans votre sac-à-dos vous voilà parti pour une mission tout feu tout flamme!





Une, deux, une, deux, une, deux... Pas évident de se taper toute la route à pied! Rassurez-vous ça ne durera pas longtemps. Ne soyez cependant pas la tête dans les nuages, les crevasses aux frêles passerelles et les points d'eau fatals seront nombreux et pas toujours faciles à franchir. Ah! Si seulement vous aviez des ailes...

Voici votre copain le dragon arrivé à son ultime stade de croissance. En voilà une monture bien pratique pour voler un petit coup! Vous auriez su, vous auriez amené une selle, parce que monter un dragon à cru, ça risque de faire mal, très très mal...



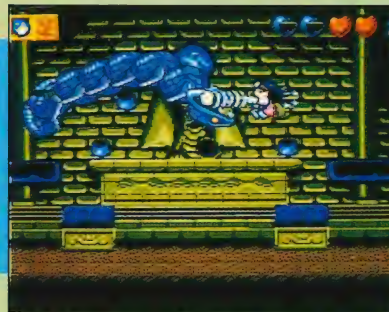


En véritable baroudeur, vous partirez explorer des contrées eloignées où chaque pas en avant est un pas vers l'inconnu,vers un danger toujours plus prononcé!

Evidemment vous n'êtes pas là pour rigoler, enfin, si... oui, mais non. C'est sans doute pour cela qu'une foule de monstres plus hideux et repoussants les uns que les autres ne cessent de vous mettre des bâtons dans les jambes. Heureusement que votre compagnon ailé est aussi un invétéré cracheur de flammes. Grâce à cette arme qui, précisons-le, est 100% naturelle et garantie sans pollution, frayez-vous rapidement un passage à travers ces meutes de créatures enragées.

Généralement très difficile d'accès, ces boutiques regorgent d'objets précieux et bougrement utiles. Soins, barrière protectrice, vie supplémentaire... autant de façons d'en finir rapidement avec l'ennemi. Si vous n'avez pas assez d'argent, sortez faire un tour afin de racketter quelques monstres, une fois leur avoir cassé la tête. On est malin ou on ne l'est pas!









Nombreux sont les partisans du génocide des dragons. En championne de justice vous avez le Devoir d'éliminer ces vils brigands! Chacune de vos victoires vous rapprochera du dernier combat, celui où vous défendrez l'avenir de tout un peuple. La tâche qui vous incombe est lourde mais moins que votre sac-à-dos. Alors, rien que pour cela, ça vaut la peine d'en finir!



Dragon Egg n'est pas le type de jeu qui vous fera sauter en l'air en vous donnant des grands coups de marteau sur la tête, mais c'est un jeu de plates-formes très agréable. L'action est assez classique, mais heureusement l'évolution du dragon (qui finit par être chevauché par notre héroïne) apporte une agréable touche d'originalité. Graphiquement, ce jeu est loin d'être inoubliable et ni l'animation ni la bande sonore ne sont plus remarquables. Mais après toutes ces critiques, je dois reconnaître que j'aime bien ce type de jeu et que je me suis bien amusé avec celui-ci. Finalement, le seul grand reproche que l'on puisse adresser à ce jeu c'est qu'il soit trop facile de le terminer avec les continues illimités. Alors, si vous aimez les jeux de plates-formes vous vous amuserez bien... mais pas longtemps!

AHL



Le moins que l'on puisse dire c'est que les premiers niveaux de Dragon Egg sont loin d'être d'un esthétisme remarquable. Heureusement qu'au fur et à mesure que le jeu se déroule, les graphismes s'améliorent pour devenir somme toute très corrects. Enfin, comme je le dis souvent la beauté d'un jeu ne fait pas tout. Une fois de plus cette théorie se vérifie avec ce jeu de NCS. Dès les premiers moments du jeu, on est de suite surpris par la bonne maniabilité du personnage, même si ses déplacements sont loin d'être des plus souples, on s'amuse tout de même à le faire sauter et à frapper sur les ennemis qui surgissent d'un peu partout. Grâce à la possibilité de faire transporter sur le dos d'un dragon, ce jeu de plates-formes se transforme assez rapidement en un jeu de tir agréable doté de bons scrollings multi-directionnels. Mais arrêtons-nous là,car Dragon Egg est tout de même loin d'être le jeu de l'année, d'autant plus que deux heures de jeu suffisent pour en arriver au bout!

J'm DESTROY

EDITEUR : NCS
TAILLE CARTOUCHE : 4 MEGA BITS
MACHINE : PC ENGINE
GENRE : ARCADE/AVENTURE
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
CONTINUE : INFINI
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
TEXTES ET NOTICE : JAPONAIS
NOMBRE DE JOUEURS : 1

GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 12
MANIABILITE : 18
SON : 13

GLOBAL : 75%

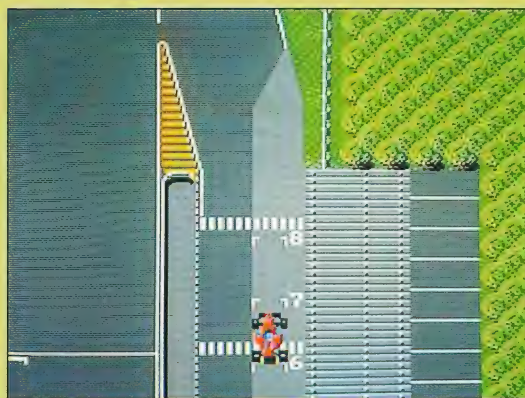
WORLD CIRCUIT

Commençons par ce qui déterminera vos résultats pour la suite des événements: votre voiture. Grâce à un écran de configuration, vous pouvez choisir le type de véhicule que vous voulez piloter, ainsi que ses caractéristiques propres: pneus, moteur, frein, volant, boîte de vitesse. Pour chaque élément, vous pouvez régler le niveau de performance en pointant sur un nombre de 1 à 8. Il faut savoir que si vous mettez tout à 8, vous serez absolument invincible, et finirez sans problème les courses en tête. Le jeu n'a alors plus aucun intérêt.

Ensuite, il est possible de s'entraîner sur l'un des 9 circuits les plus connus dans le monde, ou de participer au championnat du monde. Quelques autres menus, où vous choisissez le nombre de litres de carburant que vous emportez, et c'est le départ.

Durant la course, aucune indication à l'écran, rien que les décors, votre voiture, et vos adversaires.

Il est bien sûr possible de s'arrêter au stand de votre écurie, pour réparer de la casse éventuelle, ou pour faire le plein d'essence. Bref, l'environnement habituel pour une simulation de formule 1.



Votre véhicule peut se rendre au stand, à chaque tour, en s'arrêtant juste avant la ligne d'arrivée. Là, vous pourrez bénéficiez de quelques réparations, si la voiture n'est pas trop bousillée. On s'occupe des pneus, du moteur, de l'essence et de toutes les parties de votre voiture.





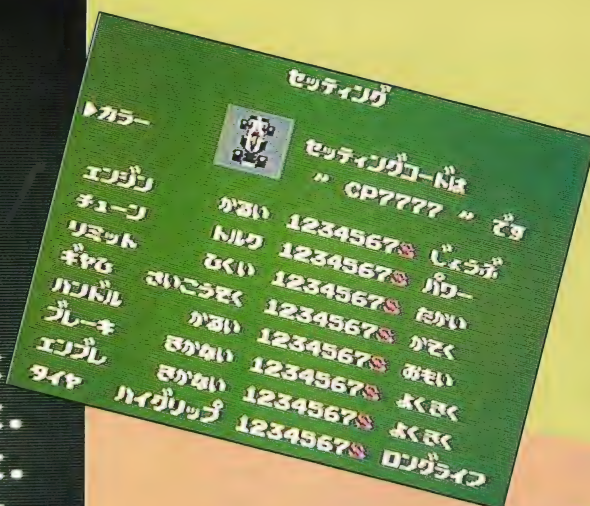
La course commence bien sûr avec tous les véhicules alignés sur la grille de départ. Les tribunes sont là, sur le côté, mais inutile de rêver, il n'y a pas la moindre animation. Les spectateurs ne bronchent pas, il est vrai que tout cela n'est pas bien joyeux.



Les virages sont précédés d'un panneau, sur le bas côté, qui indique l'orientation de la courbe. Cela permet d'anticiper et de se placer à la corde.

Répondez à l'appel de la route, et venez prendre le volant d'une F1.





Les écrans de réglage des performances de votre véhicule sont malheureusement en japonais. C'est assez gênant pour la plupart d'entre nous. Remarquez au passage la laideur de ces pages, la pauvreté de composition et le manque de graphisme.



En cas de sortie de route, le redémarrage est plus ou moins difficile, cela dépend de terrain sur lequel vous vous trouvez. Il arrive souvent que la voiture devienne folle, et qu'elle tourne en rond à vive allure. Il faut alors tout stopper avant de repartir.

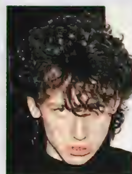
EDITEUR : NAMCOT
GENRE : SIMULATION F1
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : NON
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
NOTICE ET JEU : JAPONAIS
MACHINE : PC ENGINE

GRAPHISMES : 11
ANIMATION : 16
SON : 16
MANIABILITE : 12
GLOBAL : 43%



Alors si c'est pas une repompe de F1 Circus, je me demande bien ce que World Circuit peut être. Cette course suit effectivement toutes les étapes de son prédécesseur et en largement moins bien. Les options bien moins nombreuses sont toutes en Tong, ce qui pour la compréhension générale est loin d'être satisfaisant. Sans trop vraiment savoir comment ou pourquoi bien souvent on se retrouve avec une voiture daubique qui n'avance pas et dans ce cas ce n'est même pas la peine d'insister, vous serez toujours loin derrière les autres. En choisissant une configuration spéciale, en déterminant l'inclinaison des ailerons, les pneus, l'aérodynamisme de la voiture, on arrive tout de même à faire quelque chose de bien, mais là on gagne à tous les coups. Ce qui est également très chiant. En fait le seul truc vraiment sympa dans World Circuit, c'est la maniabilité et l'animation de la voiture qui tourne et répond à la perfection. A part ça, allez plutôt voir du côté de F1 Circus, vous ne vous en porterez que mieux.

J'm DESTROY



Ah, mon Dieu, cela fait plaisir de voir un jeu nul. Non, c'est vrai, imaginez l'horreur si tout n'était que perfection, si tout était beau. On s'ennuierait à mourir. Avec World Circuit, par exemple, ce n'est que surprise de tous les instants. On ne cesse de s'extasier devant la mauvaise qualité des graphismes, on se surprend à pousser des cris de joie quand les vehicules se roulent les unes sur les autres, se traversent, comme si de rien était, on reste ébahi devant la nullité et le nombre extraordinaire de pages uniquement textuelles, et en jap, en plus.
En fait, World Circuit est vraiment une super daube, surtout quand on pense que sur la même bécane, dans la même catégorie, il existe F1 Circus 91, jeu excellent. A éviter comme la peste bubonique des cafards morts de l'enfer de la tristesse glauque.

SEB

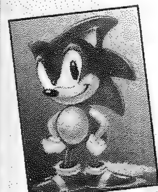
Les Supers Promo du mois !

ULTIMA *games* *présente* SEGA

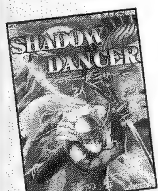
Les accessoires



Street of Rage

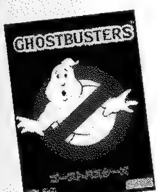

Sonic 390F


Mickey 350F



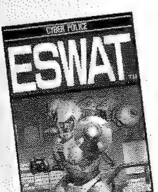
Shadow Dancers 250F


XDR 150F



Ghostbuster 190F


DJ Boy 190F



E Swat 190F

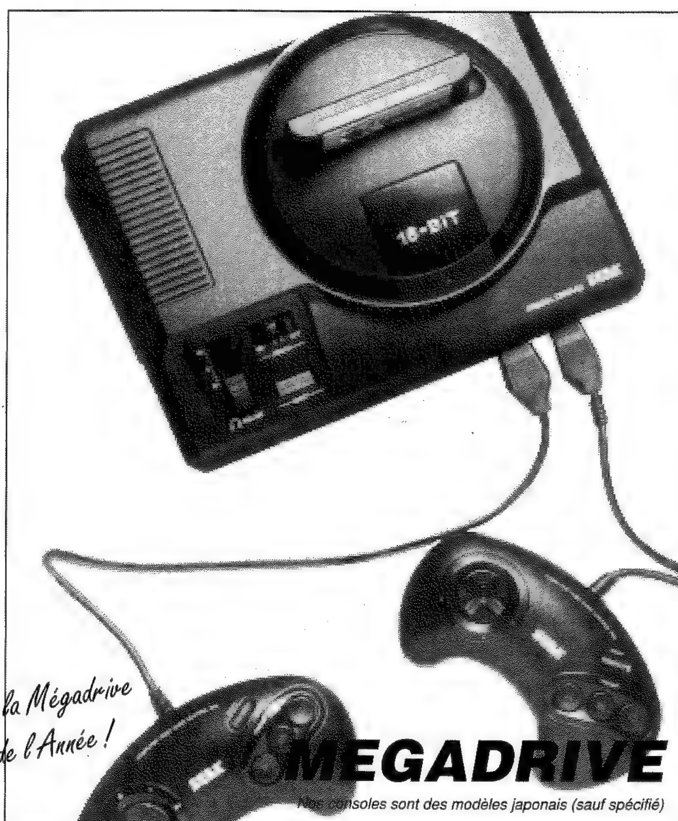
Console seule 890F

Console avec 2 manettes SUPER PROMO

Console avec Pro 1 1090F

Console avec 3 jeux 1490F

Ultima Games a élu la Mégadrive Japonaise Console de l'Année !



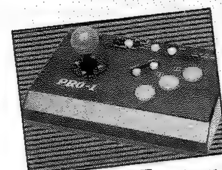
Nos consoles sont des modèles japonais (sauf spécifié)

Console avec 1 manette et 1 jeu au choix* 990F

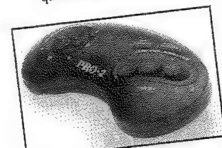
Console française avec Game Adaptateur, et 1 jeu 1290F

Console française 949F

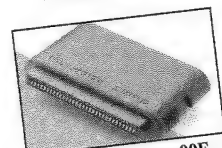
Console française avec 2 manettes SUPER PROMO

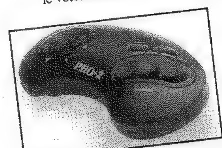


PRO 1 = 190F. Après une enquête auprès des utilisateurs, Ultima a promu la Pro 1 manette de l'année, elle dispose de tout ce qui se fait de mieux.



PRO 2 = 125F. Tir automatique, contrôle de la vitesse de déroulement du jeu etc... vous satisferaient volontier, n'hésitez plus, pour seulement 125F Ultima vous offre la Pro 2. Sympa non?


Game Adaptator = 99F. Permet aux malheureux qui désolent de ne pouvoir utiliser les cartouches japonnaises d'accéder à la logithèque complète des titres disponibles. De plus le GA protège le volet d'insertion des cartouches.



JOYPAD = 79F.

NOUVEAUTES / HITS

AERO BLASTER	390
ALIEN STORM	350
BATMAN	390
BEAST WARRIOR	NC
COMMANDO II (MERCS)	NC
DECAP ATTACK	490
DEVIL CRUSH	450
DEVIL HUNTER	390
DICK TRACY	390
DJ BOY	190
DRAGON'S EYE	NC
DOUBLE DRAGON II	NC
EGUIZARU	NC
E-SWAT	190
ELEMENTAL MASTER	390
EL VIENTO	NC
FANTASIA	490
GALAXY FORCE II	450
GHOSTBUSTERS	190
GHOULS AND GHOST	390
GOLDEN AXE	390
GYNOUG	390
JOE MONTANA FOOTBALL	490
KABUKI SOLDIER	450
LAKERS VS CELTICS	450
LAST BATTLE KEN	390
MAGICAL BOY	290
MARVEL LAND	450
MASTER OF WEAPON	450
MEGA TRUCKS	390
MICKEY CASTLE OF	
ILLUSION	350
MOONWALKER	190
MONACO GP	390
MONSTER LAIR	250
MONSTER WORLD III	450
MYSTIC DEFENDER	390
NHL HOCKEY	450
OUT RUN	450
RENT A HERO	450
REVENGE OF SHINOBI	395
RUNARK	NC
SAINT SWORD	450
SHADOW DANCER	250
SONIC THE HEDGEHOG	390
SPACE GOMOLA	450
SPIDERMAN	490
STREET OF RAGE (BARKNUCKLE)	
STRIDER	290
SUPER VOLLEY BALL	390
THUNDERFORCE III	450
UNDEADLINE	NC
WOLF IN BATTLE FIELD	NC
WORLD CUP SOCCER	390

PROMOS

AIRWOLF	250
ALESTE	290
ALEX KIDD	290
ALTERED BEAST	190
ARROW FLASH	190
BLOCK OUT	290
BONANZA BROTHERS	290
CRACK DOWN	190
DANGEROUS SEED	190
DARWIN 4081	190
DJ BOY	190
DYNAMITE DUCK	250
E-SWAT	190
FORGOTTEN WORLD	250
GAIARES	390
GAIN GROUND	200
GHOSTBUSTERS	190
GRANADA X	190
HARD BALL	290
HARD DRIVING	250
HEAVY UNIT	250
INSECTOR X	190
KLAX	290
M1 ABRAMS	390
MAGICAL BOY	390
MIDNIGHT RESISTANCE	390
MOONWALKER	190
RAMBO III	250
RINGSIDE ANGEL	350
SHADOW DANCER	250
STAR CUISER	150
SUPER HANG ON	250
SWORD OF SODAN	200
TATSUJIN	190
TIGER HELI	250
TOURNAMENT GOLF	390
VERITEX	200
VOLFIEV	200
WONDERBOY III MONSTER LAIR	250
XDR	150
ZERO WING	250

AVENTURES

ARCUS ODYSSEY	390
FAERY TALE	490
BOOK PHANTASY STAR III	150
CENTURION	390
JEWEL MASTER	390
KING'S BOUNTY	490
MIGHT AND MAGIC	390
PHANTASY STAR II	490
PHANTASY STAR III	599
SHINING DARKNESS	490
SWORD OF VERMILLON	490

NOUVEAUTES SEGA

DAHNA	NC
FIGHTING MASTERS	NC
GOLDEN AXE II	NC
I LOVE DONALD DUCK	NC
LEGEND OF NINJA BURAI	490
ROLLING THUNDER II	NC
RUARK	NC
TAIHEIKI	490
TASK FORCE HARRIER	NC
UNDEADLINE	NC
WANI WANI WORLD	390

LECTEUR CD ROM MEGADRIVE
Nous téléphoner

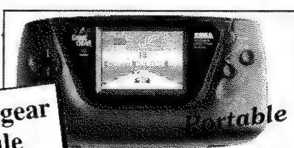
SEGA D'EXPOSITION
à partir de
600 F

Modification du modèle Mégadrive Japonaise en 50 Hz
(Switchable 50/60 Hz) **290 F**

Street of Rage + PRO 2 = 450F

Moonwalker + DJ Boy = 299F

GAMEGEAR



Gamegear seule PRIX CANON

JEUX GAMEGEAR A PARTIR DE 180 F
BASEBALL
RASTAN SAGA
WAGALAND
BASEBZZALL 91
WONDERBOY
MICKEY MOUSE
GEAR STADIUM
MONACO GP
GORBY
OUT RUN
HALLEY WARS
DEVILISH
PENGO
COLUMNS
CHASE HQ
DRAGON CRYSTAL
G LOCK
HEAD BUSTER
GRIFFIN
PAC MAN
SHANGAI II
SKWEEK
SOKOBAN
WOODY POP
PAD AND PATTER
MAGICAL GUY
MAGICAL PUZZLE
COLUMNS
MICKEY
SHINOBI
ZAN GAMEGEAR

NOUVEAUTES GAMEGEAR
ARIEL
AX BATTLER
DONALD DUCK'S
FRAY
FROGGER
LEGEND OF NINJA
SONIC
SPACE HARRIER

NOUVEAUTE GAMEGEAR
GALAGA 91
190 F


Master Gear = 150F. Tous les jeux de la Master System sur la Game Gear grâce au Master Gear.

Pour votre Gamegear: Moonwalker, Golden Axe, Batman, Tennis, Ghoul's n Ghost

Gamegear + Mastergear + adaptateur secteur 1190F

ULTIMA Paris sera ouvert tous les Dimanches en Décembre

*le jeu est à choisir parmis la sélection Ultima Games.

ULTIMA *games* présente NEC



COREGRAFX

Coregrafx avec 1 jeu 990F

Coregrafx avec 1 jeu et Pro 1 1090F

Offre Puissance 5 1290F

Coregrafx II avec 1 jeu 1090F

Quintupleur : 190F
Joypad : 150F
Quintupleur + Joypad 290F

PRO 1 = 250F. Après une enquête auprès des utilisateurs, Ultima a promu la Pro 1 manette de l'année, elle dispose de tout ce qui se fait de mieux.

Jeu à partir de 100F

Doubleur 150F

COREGRAFX II + 2 JEUX : 1190F

PROMO JEUX CARTOUCHES NEC COREGRAFX

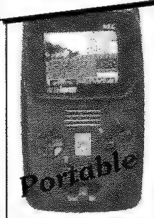
ADVENTURE ISLAND	390
FINAL MATCH TENNIS	390
FORMATION SOCCER	420
JACKY CHAN	345
KNIGHT RIDER	190
PC KID II	390
RASTAN SAGA II	190
RANMA II CD	390
R TYPE COMPLETE CD	NC
SPIRAL WAVE CD	450
SUPER SCHWARZSCHILD CD	NC
TIGHTING RUN	450
TIME CRUISE II	450
VALIS III	NC
ZERO WING	NC

NOUVEAUTES NEC

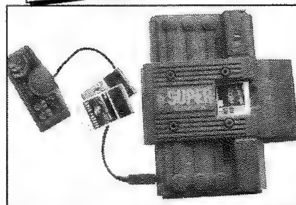
1941	490
BOMBER MAN	NC
CORYUUM	390
EFERA ET JILIORA CD	390
GHOULS AND GHOST	490
MAGICAL CHASE	450
NEUTOPIA II	NC

SUPER SYSTEM CARD 690F transforme votre CD en super CD

TURBO GT + Formation Soccer 2590F



Supergrafx + 2 jeux 1490F



SUPERGRAFX

ULTIMA *games*

PARIS
5, bd Voltaire - 75011 - Tél. 16 (1) 43.38.96.31
21, rue de Turin - 75008 - Tél. 16 (1) 42.94.97.14

LILLE
72, rue de Paris - 59800 - Tél. 20.42.09.09

BORDEAUX
3, cours Alsace Lorraine - 33000 - Tél. 56.44.47.70

NANTES
6, rue Mazagnan - 44100 - Tél. 40.69.15.92

TOURS
81, rue Michelet - 37000 - Tél. 47.05.78.50

PERPIGNAN
8, av. de Gde Bretagne - 66000 - Tél. 68.34.24.40

DAX
56, av. V. Hugo - 40100 - Tél. 58.74.18.63

PAU
17, rue du 14 Juillet - 64000 - Tél. 59.06.91.77

MARSEILLE
26, rue de la Palud - 13001 - Tél. 91.33.24.25

METZ
18, rue Pont des Morts - 57000 - Tél. 87.32.16.43

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM avec 2 manettes cable Péritel SUPER PROMO DE NOEL *Quantité limitée*

SUPERFAMICOM avec 1 jeu SUPER PROMO

NOUVEAU



Arthur Quest (Super Ghoul'n Ghost)

CARTOUCHES SUPER FAMICOM

ACTRAISER	390
ARTHUR QUEST	NC
AUGUSTA	650
BIG RUN	490
BOMBUZAL	490
CASTLEVANIA IV	640
DARIUS TWIN	690
DRAGON'S EYES	690
EARTH DEFENSE FORCE	640
F1	640
F ZERO	590
FINAL FIGHT	650
GOEMON FIGHT	640
HYPER ZONE	640
HOLE IN ONE (GOLF)	490
JOE AND MAC	NC
PILOT WING	590
R TYPE	650
GUNDAM 91	650
AERA 88	650
GRADIUS III	490
Y S III	650
POPULOUS	550
SD BATTLE	490
SUPER MARIO LAND	590

NEO GEO

La Borne d'Arcade à domicile !

Néo Géo seule 2990F

Néo Géo avec Magician Lord 3490F



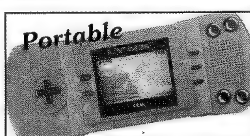
Jeu à partir de 990F

CARTOUCHES SNK NEO GEO

- ASO II Last Guardian
- BASEBALL 2020
- BURNING FIGHT
- CYBER LIP
- GHOST PILOT
- GROSSED SWORDS
- LEAGUE BOWLING
- MAGICIAN LORD
- NAM 75
- NINJA COMBAT
- RAGUY
- RIDING HERO
- SENGOKU
- SUPER SPY

demander notre catalogue de jeux Gameboy

Console LYNX Nouveau modèle 790F



+ *d'ergonomie d'autonomie jolie*

LYNX

CARTOUCHES LYNX A PARTIR DE 250F

ELECTROCOP, GATES OF ZENDOCON, GAUNTLET, KLAX, MS PAC MAN, PAPER BOY, RAMPAGE, ROBO SQUASH, ROAD BLASTER, RYGAR, CHIP'S CHALLENGE, SHANGAI, SLIME WORLD, XENOPHOBE, ZARLOR, MERCENARY, BLUE LIGHTNING, CALIFORNIA GAMES, APB, BLOCK OUT, NINJA GAIDEN, PAC LAND, WARBIRDS

Accessoires

Attache-case	145 F
Adaptateur voiture	110 F
Pochette	110 F
Pare-soleil	25 F

BON DE COMMANDE CONSOLES et JEUX
à renvoyer uniquement à notre agence de Paris
ULTIMA GAMES : 5 Bd Voltaire - 75011 Paris
Tél. (1) 43 38 96 31
demander Sabine pour la disponiblité des produits

Nom Prénom :
Adresse complète :

Tél. : (obligatoire)
CB n° :
Date d'expiration :
Signature :

En cas de paiement par chèque veuillez joindre celui-ci à votre commande et le libeller à l'ordre d'ULTIMA.

Produit	Prix	Produit	Prix
....		....	
....		....	
....		Montant	
....		Total	

Port matériel 100F - Port logiciel 25F

SEGA, MEGA DRIVE, GAMEGEAR, LYNX, FAMICOM, NEO GEO, COREGRAPHX, SUPERGRAPHX, etc... sont des marques déposées par leur propriétaire respectif. Photos non contractuelles. Offre valable jusqu'au 30/11/91

Offres dans la limite des stocks disponibles, prix révisable sans préavis - Attention certains articles peuvent ne pas être disponible dans certains ULTIMA Games.

joystick





TANT QU'IL Y AURA DES JEUX !

JOYSTICK + CONSOLES NEWS

2 MAGAZINES EN 1

joystick

LE COMPLEMENT INDISPENSABLE DE JOYPAD POUR ETRE 2 FOIS PLUS INFORME

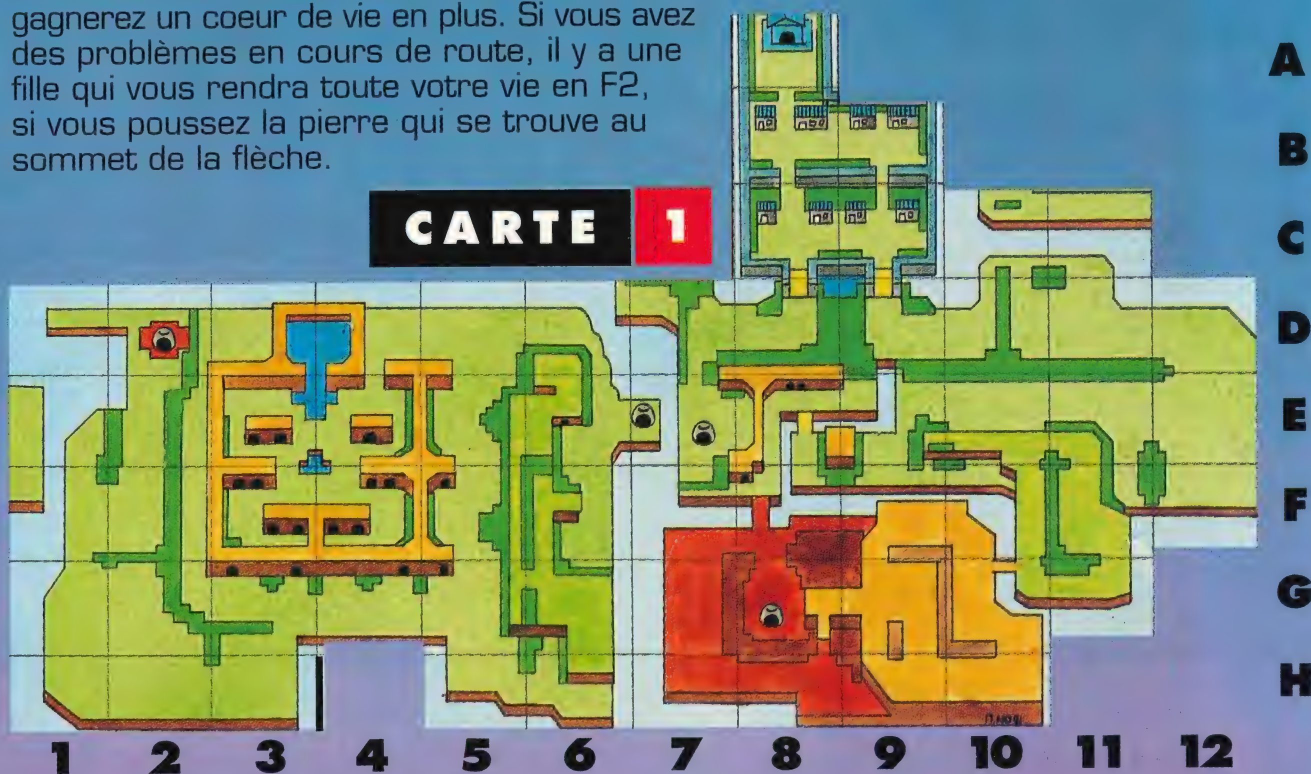
EN VENTE, CHAQUE MOIS, CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

MEGA DOSSIER

NEUTOPIA II

Votre père, l'honorable Fley, héros de Neutopia 1, est tombé au combat après son affrontement avec le Kraken. Pendant ce temps, la princesse Tana empoisonnée par Raphaël, prince of darkness, se meurt faute de soins. Dans la 1ère partie de ce dossier, il vous faudra donc chercher une feuille d'arbre curative, pour sauver Tana et ensuite, il va falloir partir délivrer votre père. Ce qui vous attend après ne vous sera révélé que le mois prochain.

Vous commencez votre partie aux cotés de votre mère, qui se réveille après avoir vu votre père mourir dans un cauchemar. Vous êtes en E4, allez faire un tour dans la grotte voisine de la votre, car le vieillard qui y vit vous donnera 4 bombes et une potion de vie "kusuri". Après cela, allez directement au 1er labyrinthe, dont l'entrée se trouve en D2. Arrivé en face de l'entrée du labyrinthe, prenez sur la gauche (D1), et descendez l'escalier qui s'y trouve: vous gagnerez un coeur de vie en plus. Si vous avez des problèmes en cours de route, il y a une fille qui vous rendra toute votre vie en F2, si vous poussez la pierre qui se trouve au sommet de la flèche.



Ce labyrinthe est très simple, il vous suffit de suivre le plan, sans oublier de récupérer tous les objets: l'armure, le cristal, et la clé. Le boss est un peu hard, mais sachez que si vous arrivez à vous rapprocher pour le frapper lorsqu'il rentre ou sort de terre , vous en viendrez à bout sans problème.

Après votre victoire sur le boss, vous obtenez un vase. Partez en expédition vers l'est, vous devriez trouver l'entrée d'une grotte (en E7), qui mène à un lac de lave. Utilisez la cruche pour pouvoir passer ce lac et accéder ainsi au monde suivant.

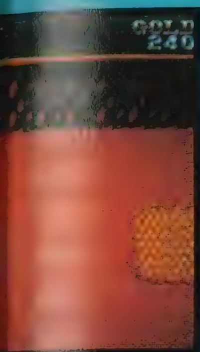
Une fois arrivé devant le palais situé en A8, vous apprenez que la princesse Tana est malade. Pas de problème, on va chercher de l'herbe guérisseuse au donjon du coin. Allez donc faire un tour en D1, détruisez toutes les abeilles et poussez une pierre: un escalier apparaît alors. Descendez, un grand-père vous y attend pour vous offrir le bâton de feu. Ensuite, rendez-vous en G8, où se trouve l'entrée du second labyrinthe.



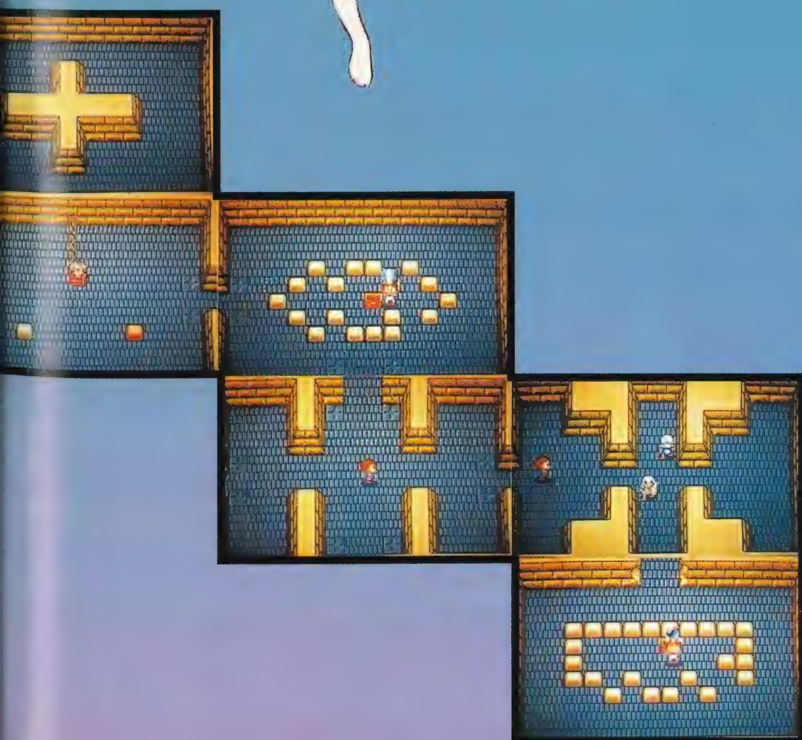
LABYRINTHE 2

Pas de gros problèmes non plus dans ce niveau, sauf que la clef est bien cachée, mais le plan est là pour vous aider. N'oubliez pas non plus le cristal et l'épée dans l'aile gauche (cf plan). Le bouclier, lui, se trouve tout en haut à gauche. Une fois les papillons vaincus, allez porter l'herbe à la princesse en péril afin de la guérir. Une fois qu'elle sera sur pied, elle vous remerciera en vous montrant une statue. Utilisez le vase, qui est toujours en votre possession, et un passage s'ouvrira. Ce passage mène à une autre région, très précisément sur la 2e carte en H2.

LABYRINTHE 1











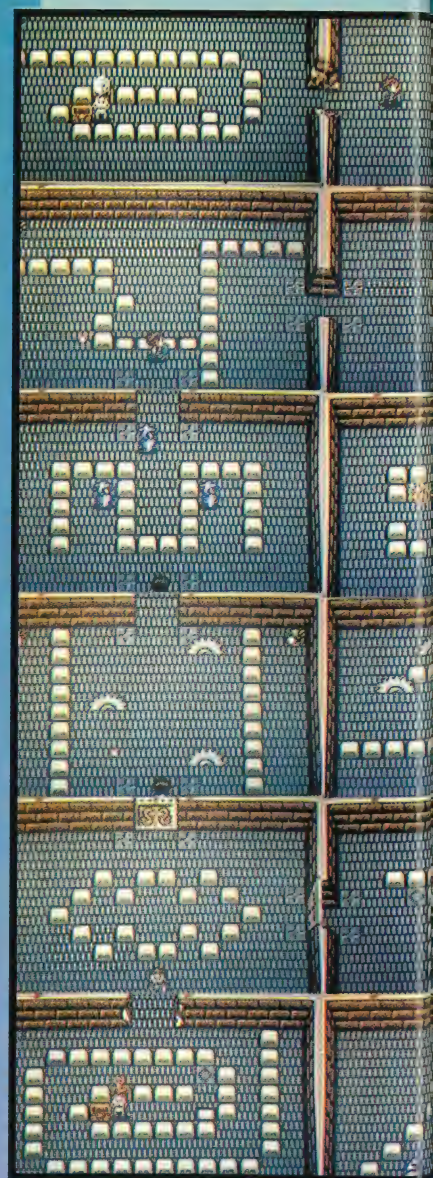
Avant toute chose, montez vers les steppes glacées afin de chercher les superboots en C2. Ces bottes vous permettront de vous déplacer plus rapidement, sans glisser sur la glace. Ensuite, retournez au nouveau village qui se trouve en F3 et rentrez dans la maison dont la porte est ouverte. Poussez l'horloge et derrière cette horloge se trouve la lampe qui vous servira éclairer les salles obscures. Le troisième labyrinthe se trouve en I5, mais pour y accéder, il faut traverser une grotte toute simple en J5. Là encore, si vous avez des pro-blèmes en cours de route, rendez vous en E 12. Dans l'arbre central, se trouve une fille qui vous rend toute votre vie.

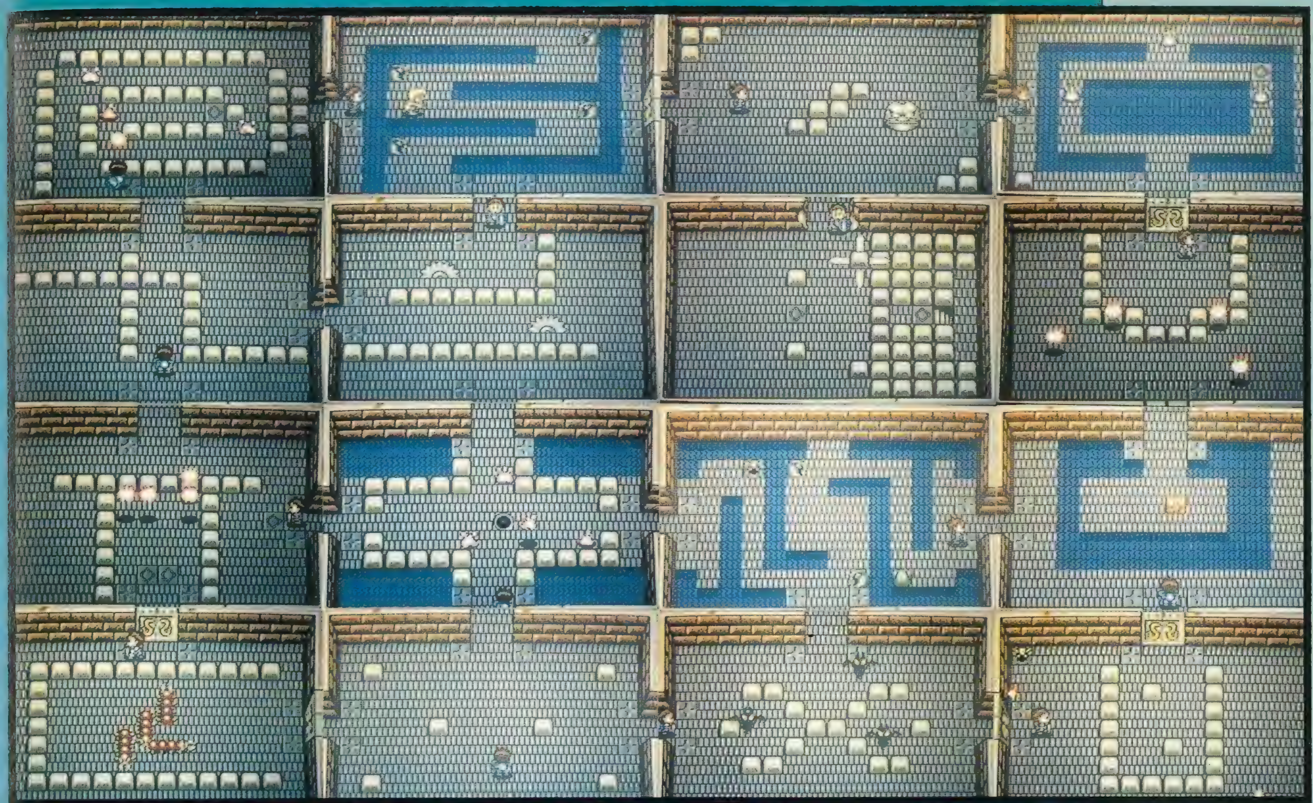


LABYRINTHE 3

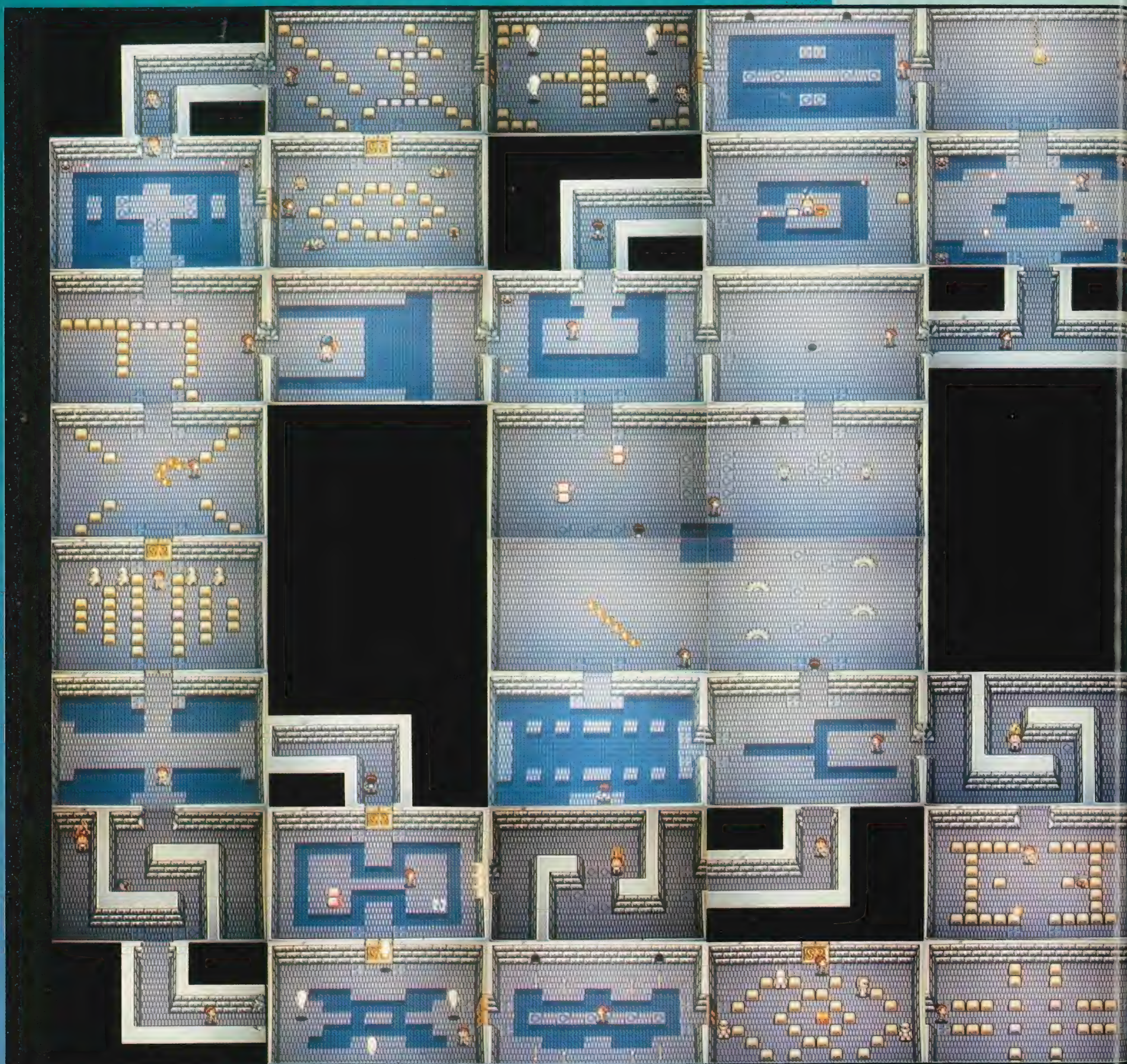
Attention, car les choses se gâtent à ce niveau, car il y a deux étages. Heureusement, Greg est la avec son super plan: aucune inquiétude à avoir, donc. Au premier étage se trouve le cristal, vers la droite. Au deuxième étage, il y a la clé tout en bas a gauche. L'épée se trouve tout en haut à gauche, le bouclier tout en haut à droite et le boss est au milieu. Pour le boss, il serait temps de s'inquiéter! Il est drôlement balaise, le bougre, n'espérez pas le battre sans les superboots.
Vous ne pouvez l'atteindre qu'avec le bâton de feu, lorsqu'il sort son cerveau pour se concentrer. Une bonne méthode: restez le plus haut possible et quand il balance ses crachats à tête chercheuse, redescendez. Attendez qu'il ouvre son cerveau à nouveau et recommencez. Un viellard sera tellement heureux que vous l'ayez libéré de ce monstre, qu'il vous donnera un fragment d'arc-en ciel. Celui-ci vous permettra de traverser divers précipices, ou encore des rivières. Il est d'ailleurs indispensable pour aller chercher le bâton du vent, qui se trouve en G3.

Avant de courir vers le 4e labyrinthe comme une brute, allez donc faire un tour en C1, où se cache une fille qui vous rendra tout vos points de vie. Elle vit sous le rocher de la pointe de la flèche. Ensuite, prenez votre password en C2 en détruisant l'un des 2 rochers. Le labyrinthe se trouve en B2.









LABYRINTHE 4

Il va falloir trouer pas mal de murs, achetez donc des bombes. Pour vous situer, sachez que le plan a la forme d'un crâne humain vu de face. Le cristal se trouve dans le sourcil droit, la clé dans la canine gauche, le bouclier dans la tempe droite, le fléau dans la molaire gauche, une potion de vie sous l'oeil droit, des bombes au-dessus de l'oeil gauche et le boss à droite de l'oeil droit. Et comment battre le robot? Quels curieux vous êtes, mais bon je crois qu'au départ, ce méga dossier est sensé vous aider. Procédons par ordre: si vous avez beaucoup de vie utilisez le bâton du vent, si vous avez peu de vie, utilisez le bâton de feu. La technique est la suivante: restez dans l'angle de la pièce opposé au sien et attendez peinard qu'il se replie pour lui tirer dans le tas. Si vous ruinez le robot (détruisez, quoi), son créateur vous offrira alors un masque pour respirer sous l'eau.
Il vous faut retourner au village dans lequel vous avez trouvé la lampe, et descendre l'escalier sous l'eau, en F1. Dans le village sous l'eau, ne vous attardez pas, il n'y a rien à trouver, sauf un password en B2.
Le 5e labyrinthe se trouve en A3.

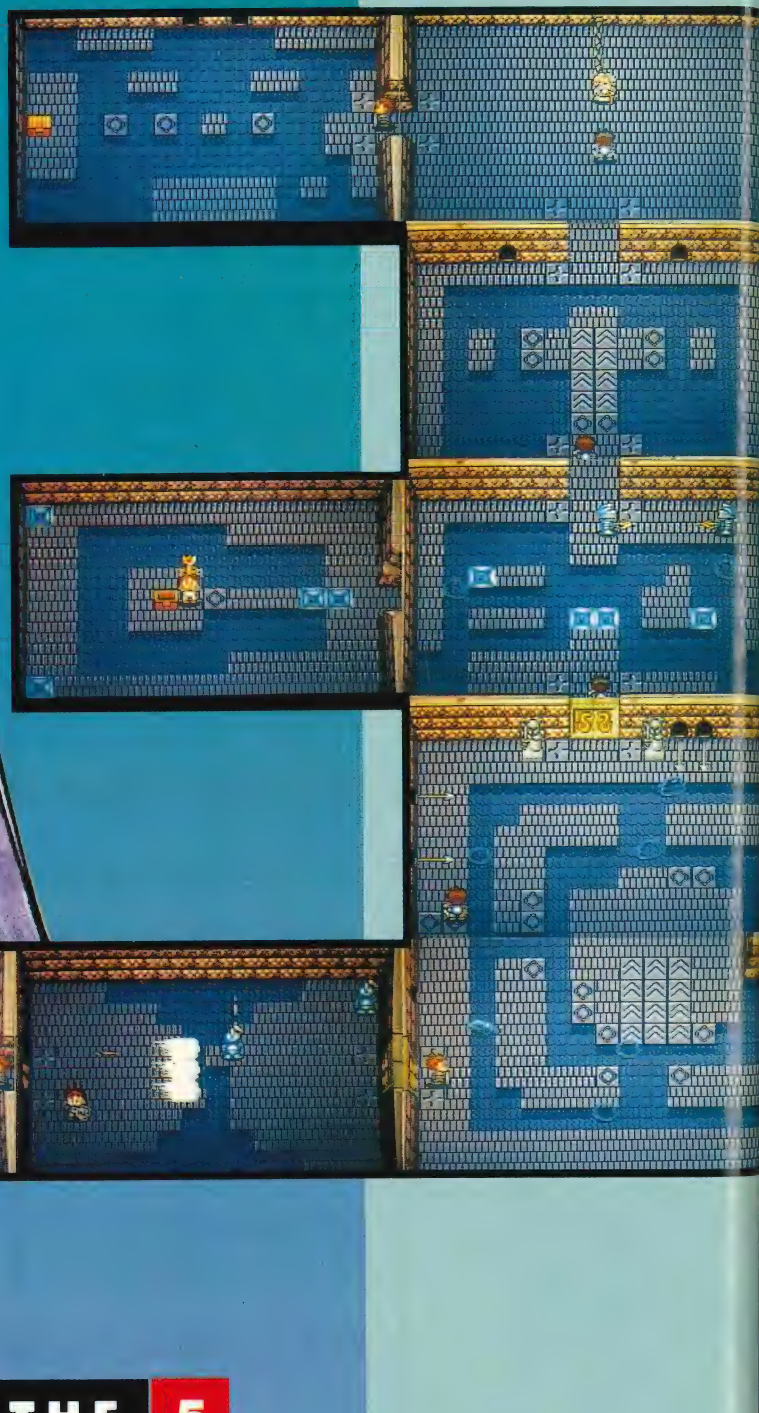







LIFE
GOLD
420





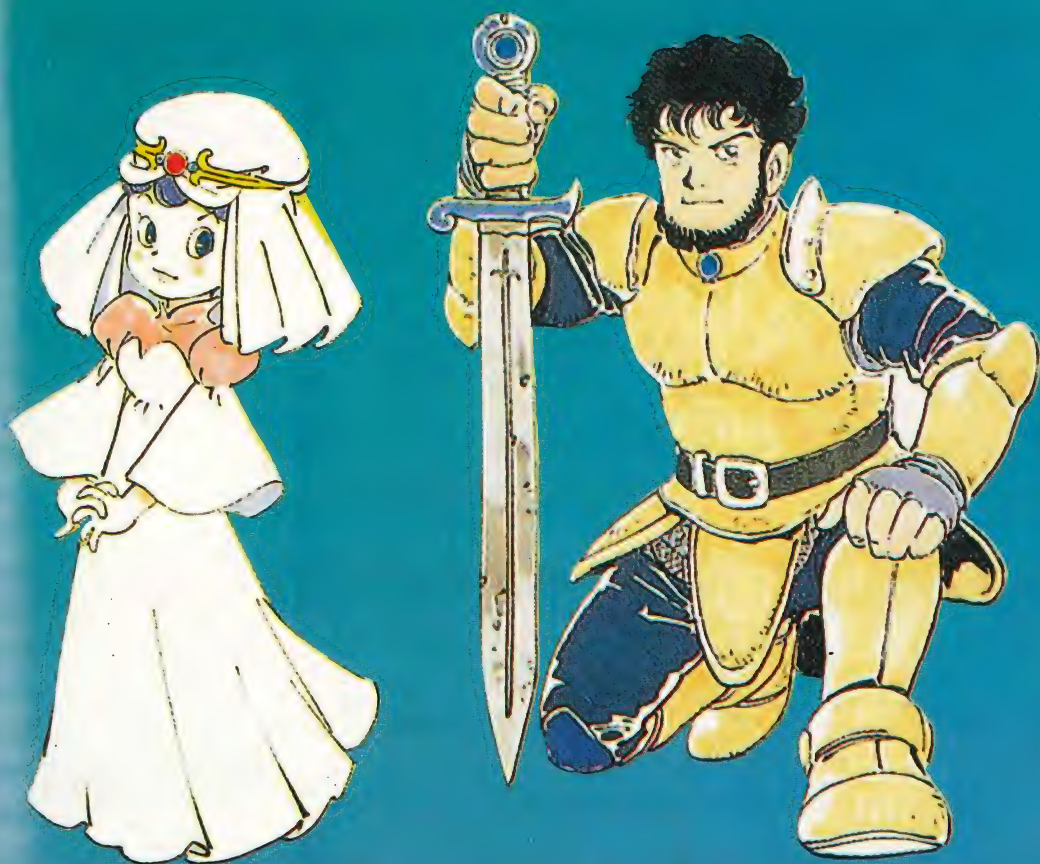
LABYRINTHE 5

Comme c'est drôle, ce labyrinthe ressemble a une pieuvre! Dans le tentacule du haut se trouvent la clé et une armure (dans une pièce cachée qu'il faudra faire sauter). Dans le tentacule du bas se trouvent les bombes, dans un mur a droite, et tout en bas se trouve la clé. Ah, comment déchirer le kraken? C'est simple, sa salle est constituée de tapis roulants, donc vous allez rester sur votre passerelle au bord de l'eau et le bombarder avec votre bâton du vent. Après cet exploit, prenez vos mouchoirs, ça va être aussi triste que faire le test de World circuit (n'est-ce pas, Seb?), car votre père mourra dans vos bras en vous léguant son épée. De retour au palais, vous apprendrez que Raphaël a enlevé Tana. C'est pas cool, comme plan, mais bon... si vous voulez aller plus loin, retournez dans le palais de Tana et allez dans la salle de gauche, plantez votre épée dans le bloc de pierre, ce qui vous ouvrira un passage vers un autre monde.
La suite le mois prochain, preux chevaliers.

VU ET DISPO CHEZ ULTIMA GAMES



Dossier réalisé a moitié par Greg, la suite le mois prochain.







Crossed Swords

Après un siècle d'un sommeilréparateur l'ignoble Naussiz est revenu! La population tremble dans ses chaumières à moitié dévastées par les soldats infernaux de cette engeance des Ténèbres, ce rejeton des Démons des 666 niveaux des Enfers! Le Royaume de Belcana ne peut raisonnablement soutenir un tel assaut. L'élite guerrière, la fine fleur de la chevalerie est déjà partie sur les Montagnes de Krugia pour y déloger ce Serviteur du Mal et, à ce jour, nul n'en est revenu! Vous, seul espoir d'une nation au bord du gouffre pouvez, grâce à une maîtrise parfaite du combat à l'épée mettre fin à ces jours bien sombres. Les dépouilles de vos ennemis vous fourniront des potions et de la nourriture qui sauront vous redonner de l'énergie et de l'ardeur au combat. N'oubliez pas de ramasser l'or des défunts avec lequel vous pourrez faire d'utiles achats! Devant vous le chemin s'ouvre, alors partez avant qu'il ne soit trop tard.



Je savais qu'il fallait se méfier des rats! Tous ne sont pas éduqués comme Mickey, loin de là, même. Si on ne les surveille pas attentivement, ils saisissent la première hache qui traîne, il est bien connu de tous que ce genre d'ustensile se trouve un peu partout, et ils ne manquent jamais de vous en assener de grands coups sur le heaume. Ce n'est pas pour dire, mais ça fait mal, alors non au Rats Power!



La vie serait bien fade si l'on ne pouvait se friter de temps en temps un dragon. Moi-même, je me défoule joyeusement assez souvent sur le dragon de mes voisins. Avec quelques bons coups d'épée, quelques parades opportunes et un brin de chance, il ne devrait pas vous causer trop d'ennuis. Un sortilège sera éventuellement le bienvenu pour lui régler son compte d'une manière plus expéditive.

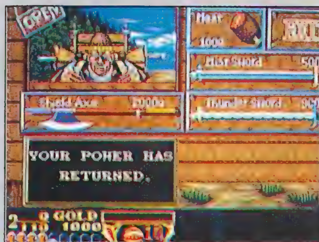


Ce n'est pas le genre d'endroit où l'on souhaite passer ses vacances. Pourtant c'est ici que vous progresserez au hasard des combats. C'est ça quand on veut jouer l'aventurier, pourtant, avant de quitter le château de vos ancêtres, votre maman vous avait prévenue! Maintenant que vous êtes seul, ou presque, il va falloir assurer!



Voilà enfin une bonne occasion pour tenter de faire un travail synchronisé. En faisait un petit effort d'attention et de concentration, vous parviendrez à régler de superbes ballets de guerre l'épée au poing. Non seulement c'est beau, mais en plus c'est efficace! En fait, on revient toujours à cette célèbre formule, qui ne cesse de faire ces preuves: travail à deux, travail sérieux!

Attaque de sixte, parade de septime... il est temps de reprendre vos leçons d'escrime!



Puisque la puissance de votre magie dépend de l'arme que vous utiliserez, n'hésitez pas à faire de grosses dépenses. Ce genre d'achat pourra peut-être, un jour prochain, vous sauver la vie alors cela serait bête de le négliger! L'ultime épée, à la lame de kryss, achetée à un prix inconnu, ce qui est loin d'être pratique pour tenir ses comptes, possède d'étranges pouvoirs qui sauront vous surprendre!



Rien de tel que la magie pour se sauver de situations critiques. Barrières de feu, explosions prodigieuses et boules de feu ne cesseront de déconcerter et d'affliger vos adversaires. N'abusez cependant pas de ces facilités car votre stock est sévèrement limité et on en voit le bout très rapidement. Choisissez donc les moments les plus adéquats pour lancer vos sorts, sur les boss de fin de niveaux par exemple. Mais peut-être, préférerez-vous utiliser votre attaque destructrice, ceci au péril de votre vie? Un choix s'impose!



Si l'on vous a doté d'un bouclier, c'est pour que vous vous en serviez! Surpris, n'est-ce pas? Sachez observer l'adversaire et réagir en temps voulu. Il faudra savoir combiner la parade haute et la parade basse parce que ce n'est pas en se protégeant les abdominaux que l'on évite de se faire éclater la tête, d'ailleurs se genre d'actions a le don de faire rire le combattant adverse, ce qui est extrêmement frustrant!

NOTES

GRAPHISME: 17

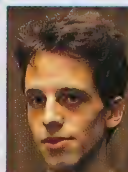
ANIMATION: 18

SON: 14

MANIABILITE: 14

GLOBAL: 73%

EDITEUR : ALPHA
MACHINE : NEO GEO
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
GENRE : AVENTURE/ ACTION
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1



Réalisé d'une manière pour le moins originale avec des vues qui, il faut bien l'avouer, sont peu communes, Crossed Swords n'est pas sans susciter une certaine dose d'enthousiasme. Mêler des combats entièrement gérés par le joueur avec un simili scénario du type jeu de rôle ne pouvait que donner un résultat explosif. On se prend très vite au jeu, parades et attaques se succèdent rapidement et rendent parfaitement l'ambiance de duel nécessaire. Pourtant, vu les capacités de la console, on aurait pu espérer rencontrer beaucoup plus de variétés dans le bestiaire ennemi. Les créatures sont en fait en nombre assez restreint ce qui n'est pas sans donner une touche de monotonie à cette suite quasi-ininterrompue de combats à l'arme blanche. De plus la dimension jeu de rôle, si bien mise en avant sur la jaquette de la boîte, n'est en fait qu'un vil prétexte plus qu'autre chose, puisque votre seule véritable initiative se résume à frapper sans relâche les ennemis qui défilent à l'écran. Comme à l'habitude sur cette console les graphismes et l'animation sont totalement irréprochables et suffiront, à coup sûr, à combler tous les amateurs de combats au corps à corps.

T.S.R.



Si vous connaissez Super Spy sur Neo-Geo, vous n'aurez aucun problème pour connaître le contenu de Crossed Sword tant ces deux jeux sont similaires dans leur déroulement et dans leur conception, à ceci près que les coups d'attaque ou de défense sont en nombre inférieur. Plus limité donc au niveau de l'action que Super Spy, qui n'était déjà de ce côté pas très alléchant, Crossed Sword n'engendre guère les excès d'enthousiasme. Au bout de quelque minutes de jeu, on en a marre et on se barre dégoûté d'avoir claqué 1500 balles dans ce jeu. Même si la réalisation est au niveau de la console sur laquelle il est programmé, on est très déçu par le contenu de Crossed Swords qui est bien loin de valoir les derniers titres sur cette machine.

J'm DESTROY

Et si des Terminators se mettaient au base-ball?





Le gros problème qui se pose lorsque des humains commencent à jouer au base-ball c'est que, du point de vue du spectateur, la qualité du spectacle est d'une nullité assommante... Heureusement qu'il existe de rares personnes de bon sens qui pour régler ce grave problème qui nous faisait tous passer des nuits blanches ont eu la lumineuse idée de remplacer les humains par des cyborgs! Avec des machines tout va bien sûr beaucoup plus vite et aussi beaucoup plus loin. Car, il faut se dire qu'envoyer une balle à près de 400 mètres ou bien la récupérer en plein vol à dix mètres du sol, tout cela dépasse, et de loin, les pauvres capacités humaines. L'avantage supplémentaire est qu'en guise de pénalités l'on peut, pour le "fun", poser des mines sur le terrain qui ne feront qu'endommager les robots. Pour le coach, il faudra gérer l'argent au mieux pour pouvoir payer les nombreuses réparations qui s'imposeront. Comme quoi on peut faire de la gestion en s'amusant!

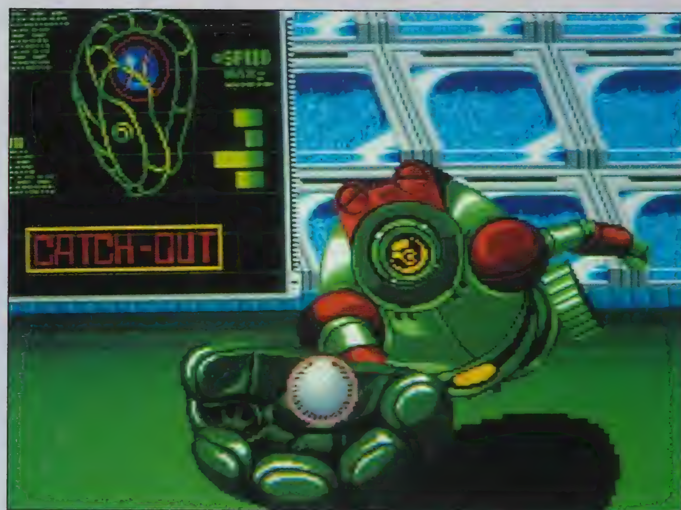




Comme dans tous les bons sports, la présence de l'arbitre est nécessaire et obligatoire. C'est ainsi que ce délicieux droïde, je dis délicieux pour ne pas vexer les adorateurs d'arbitres, bien qu'ils soient rares, vous filera des cartons jaunes qui se concrétiseront sur le terrain par la présence massive de mines. Oh! Merci monsieur l'arbitre...



Choisissez votre équipe parmi les douze proposées réparties en deux ligues: la ligue excitante et la ligue combattante. Affrontez les Battle Angels, une équipe féminine 100% synthétique mais qui ne rétrécit pas au lavage ou bien les cerveaux mécaniques qui vous feront comprendre que rien n'est aussi étranger, aussi contraire aux sports américains que l'intelligence et la finesse.



Quelle réception de balle! C'est ce qu'on appelle le tout dernier moment, l'instant ultime, le point de non retour, le coup des ravioli, la dernière chance... bref, c'est un énorme coup de bol! Il n'empêche que l'image dont vous serez gratifié pour ce coup remarquable est absolument merveilleuse.



Autre instant choc de cette partie à grande vitesse: l'arrivée de justesse sur la base. A vous de faire plus que la balle! L'arbitre sera là, vigilant et impartial comme sait l'être un robot, c'est-à-dire d'une manière plus que douteuse, pour juger et trancher en cas de litige.





Ce n'est pas parce que certaines machines sont d'un laid à frémir, d'ailleurs il n'y a pas que les machines, mais bon... enfin... je..., qu'il faut généraliser. Je connais personnellement certaines cyborguEs qui sont loin d'être des assemblages de conserves. La preuve, il suffit de regarder la photo!



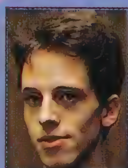
Cela fait du bien de goûter un peu la gloire! Un petit tour de stade, un petit saut acrobatiques et envoyez les confettis! C'est ça quand on est doué!

EDITEUR : SNK
TAILLE CARTOUCHE : 46 MEGA BITS
GENRE : SIMULATION SPORTIVE FUTURISTE
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : 0
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 14
SON : 19
GLOBAL : 88%



Après le superbe et remarquable Baseball Star Professionnal, qui avouons-le avait à lui tout seul marqué l'ère Neo-Geo, Super Baseball 2020 est comme son nom l'indique une autre simulation de ce sport qui fait tant parler de lui outre-Atlantique et au Japon. Cette fois-ci pourtant tout n'est pas comme d'habitude, puisque l'action se passe dans le futur en 2020, les hommes sont ainsi remplacés par des robots et les règles connues à notre époque ont été légèrement modifiées de sorte que cette simulation futuriste apporte par rapport à la version précédente quelques éléments novateurs tout à fait intéressants pour la suite des événements. De plus, on ne peut vraiment se plaindre de la réalisation de ce soft, tant celle-ci est encore géniale. Les animations des différents protagonistes sont prodigieuses de fluidité et je ne parlerai pas des bruitages et autres musiques qui elles aussi sont d'une qualité tout à fait exceptionnelle. Que vous aimiez le baseball ou non, le choix est simple et tourne à l'avantage de Super Baseball 2020. J'm DESTROY

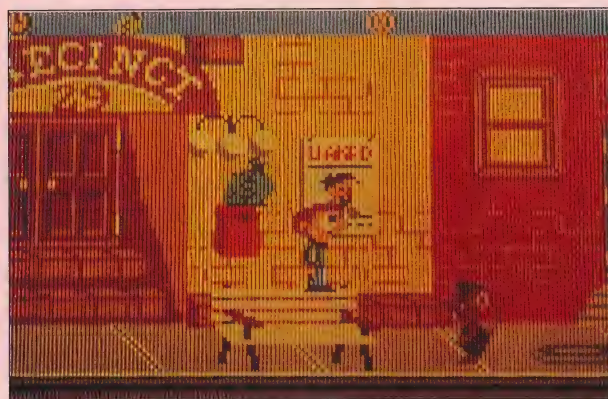


Un base ball futuriste? En voilà une idée de génie! On en avait assez de ces sempiternelles simulations plus ou moins réussies, qui n'apportaient pas la moindre originalité. Avec ce Super Baseball 2020 plus question d'aligner de minables coups de battes mais place au grandiose. Il suffit d'ouvrir ses oreilles pour savoir, avant même de commencer, qu'il y aura de l'action. La musique très rock'n'roll aux accents de guitare électrique colle parfaitement à cet univers cybernétique. Les images offertes sont superbes mais peut-on réellement s'étonner, après tout c'est tout de même la Neo Geo! Les vrais amateurs du sport seront peut-être déçus par le manque de jouabilité des fielders que l'on ne peut pas repérer au préalable, ce qui empêche de belles actions. Il ne faut cependant pas bouder ce jeu qui a su faire du nouveau avec de l'ancien et cela d'une façon irréprochable. T.S.R.

Finis les St Graal et les Princesses, voici venu le temps de la Quête au toutou!

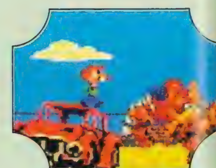
Scrapyard Dog

L'incontournable inconvénient lorsqu'on possède un chien, c'est qu'on doit le surveiller! Eh oui! D'ailleurs si mes voisins pouvaient se mettre ça dans la tête une bonne fois pour toutes, ça serait sympa! Alors que pour vous la vie était belle et qu'amoureusement vous passiez avez votre chien, Scraps, traduisez littéralement débris, de longues journées, partageant la même pâtée, le même réverbère, la même niche, votre compagnon de toujours a disparu sans même vous laisser un mot; encore un chien analphabète! Vous n'avez heureusement pas tardé à apprendre qu'une bande de rats lui avait sauté sur le poil et le séquestrait maintenant quelque part! Horreur, malheur! Sans oublier votre précieux porte-bonheur, sa première laisse, vous partez pour affronter ce gang et commencez ainsi à entamer une procédure de dératisation. Sur votre route vous croiserez des dealers d'armes qui vous feront des offres intéressantes. De quoi obtenir de bonnes armes! Parce que balancer des bouteilles et des canettes de bière, on a déjà fait plus efficace! Au loin un hurlement! Damned! Peut-être que les ravisseurs sont-ils en train de lui arracher ses ixodes! Argl! Vite!



Dans le premier niveau essayez de tirer le rat qui se planque derrière les poubelles, son royaume. Ne manquez pas de ramasser tout l'argent qui traîne dans le coin, sans, au passage, vous prendre un oiseau dans l'œil parce que je vous le dis pour l'avoir essayé: ça fait mal! Et surtout, il faut se réserver pour le rat de la fin qui risque de vous en faire voir de toutes les couleurs!







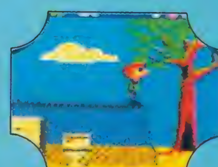


Les oiseaux sont ici sans doute les plus dangereux mais méfiez-vous tout de même de ces satanées grues. Ne manquez pas aussi le bonus d'invincibilité, qui vous permettra d'en finir rapidement avec le niveau. N'hésitez pas à fourrer le nez dans les poubelles, même si votre maman vous a dit que c'était sale, pour y dénicher des bonus qui rendront la vie beaucoup plus agréable!

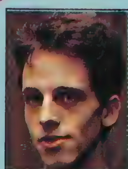





Voilà enfin un véritable défi! C'est pas trop tôt! Que de peuple dans ce niveau! Et le comble, c'est qu'ils veulent tous votre peau! Le chat perché, non, non pas le jeu mais l'animal, attend le meilleur moment pour vous bondir à la face! Mais c'est qu'il était taquin le gros matou!





Voilà un jeu qui loin d'être génial s'en sort plus qu'honorablement grâce à une bonne dose d'originalité. Ce n'est pas toujours que l'on cherche son chien kidnappé par des rats malfaiteurs! La réalisation est en outre correcte, aussi bien graphiquement que musicalement parlant. Le marchandage effectué lors des rencontres est aussi un bon point même si l'on aurait pu souhaiter qu'il soit plus largement exploité. Enfin, parfois il faut savoir ne pas trop en demander. C'est sans doute pourquoi Scrapyard Dog devrait satisfaire tous ceux qui se contentent de peu, parce que franchement, on ne saute pas au plafond en le voyant...

T.S.R. (l'ami des bêtes)

EDITEUR : ATARI
TAILLE CARTOUCHE : 3 MEGA BITS
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 0
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 16
SON : 14
MANIABILITE : 15

GLOBAL : 81%

As du volant, accrochez vos ceintures!

CHECKERED FLAG



Alors que le drapeau vert est frénétiquement agité par l'arbitre de la course les véhicules démarrent à grand renfort de crissements de pneus et de coups de volant. Vous pourrez affronter jusqu'à neuf adversaires qu'il ne sera pas toujours facile de dépasser sans accrochage!



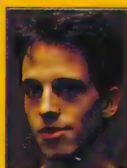
Les moteurs vrombissent tout autour de vous. La tension est à son maximum alors que le feu vert est sur le point de s'allumer, symbolisant le départ d'une course de Formule 1 où la prestesse sera la seule qualité requise! Avant de partir pour ces courses à 350 Km/h, choisissez parmi une multitude d'options qui pimenteront de manière significative le jeu. Ainsi participez à des courses de un à cinquante tours, prenez une boîte de vitesses automatique ou bien pilotez en quatre ou sept vitesses, décidez de la couleur de votre véhicule ou encore du circuit sur lequel vous voulez concourir parmi les dix-huit qui vous seront proposés. Et comble du comble, pour une fois nos nobles amies de la gente féminine n'ont pas été oubliées puisque le pilote de la voiture sera, au choix, un homme ou bien une femme. Grâce à ce détail non négligeable, vous recevrez la bise finale d'une superbe blonde ou d'un viril athlète aux muscles proéminents. Mais le drapeau à damier est depuis longtemps abaissé, alors foncez et devenez le roi de la piste!



RIDGEWAY	Le seul véritable danger sur cette piste: un virage serré, très serré.
GRIZZLY FLATS	Idéal ce virage en épingle pour prendre la tête de la course en passant à la corde!
SKULL VALLEY	Ce circuit est une véritable balade de santé! Enfin une piste tranquille.
GREAT BEND	Attention à ces virages hyper-raides sur ce circuit hyper-difficile!
PALM SPRINGS	Mis à part quelques virages très serrés, rien de compliqué ici.
DEATH VALLEY	Ne vous effrayez pas au premier tour. Il n'y a pas de place pour les poules mouillées ici-bas!
REEDPOINT	Profitez de cette piste pour souffler un peu, vous en aurez bien besoin!
LOGAN SPEED	Ici, la victoire appartiendra à la crème des crèmes, pas à quelqu'un d'autre!
WOODLAND	Sur ce parcours circulaire, sachez vous méfier de certains virages!
EAGLE BEND	Juste trois virages coriaces et le reste est une partie de plaisir!
VICTORVILLE	Pas moins de cinq épingles à cheveux! Cette piste risque de vous porter la poisse!
PHOENIX	Très tortueux avec deux virages de coins pas évident du tout.
FARMINGTON	Pas de danger ici, juste de grands et doux virages. Enfin du repos!
MIAMI	Damned! Pas moins de deux virages en épingle à cheveux sur ce circuit! Attention les yeux!
BLACK CANYON	Seul un joueur expérimenté sera capable de venir à bout de ce circuit très délicat!
MOUNTAIN VIEW	Vous n'avez pas fini de vous prendre les arbres qui bordent les virages particulièrement difficiles de cette piste!
COLDWATER PASS	Ce circuit sera idéal pour que les pros s'y entraînent!
DARLINGTON	Une fois encore deux virages très raides, le reste est déjà de l'histoire ancienne!



Mis à part les tous premiers jeux sur Lynx, qui m'avaient fait forte impression, plus rien de bien génial n'était apparu sur cette console, jusqu'à ce que Checkered Flag pointe le bout de ses octets. Et bordel de nom de Zeus, cette course de Formule Un est absolument fracassante d'intensité et de réalisme. Avec ses dix-huit courses, proposant chacune ses propres difficultés, vous allez vraiment être loin de vous embêter durant cette simulation. Bien que les graphismes ne soient pas d'une très haute définition, mais avec la Lynx on y est désormais habitués, l'action elle est superbement rendue. Même sur les bas-côtés de la piste semble bien vierge de tout décor, l'animation des voitures est remarquablement exécutée, et lorsque vous effectuerez des tête-à-queues (ce que je ne vous souhaite pas), vous aurez l'occasion d'approcher de près la perfection en matière d'animation. Doté également de digits sonores assez sidérante, Checkered Flag est vraiment un jeu qui m'a emballé, même si j'ai toujours eu un faible pour les simulations de bagnoles. J'm DESTROY



Cela fait du bien de voir un jeu de cette qualité sur la Lynx. Il ne faut bien entendu pas chercher le réalisme des courses de formule 1 mais tout de même que de sport! Le tableau d'options, très bien garni, offre de subtiles et fort agréables variantes dont les fameuses sept vitesses en manuel qui, par ailleurs, s'utilisent très facilement. L'animation se fait sans accroc et le véhicule se déplace avec une fluidité à faire rêver, surtout lorsqu'on fait un tête-à-queue où l'impression de dérapage est totale. On ne pourra être cependant que déçu par l'étonnante nullité du rendu des accidents. On a rarement fait plus plat et moins spectaculaire, et pour cause: il n'y a rien à voir! Enfin, passons ce détail dont l'importance assez minime, n'enlève rien à la qualité de ce jeu qui, en outre, possède de surprenantes voix digitalisées et des musiques bien sympas. Sans conteste, Checkered flag est une réussite. T.S.R.

EDITEUR : ATARI
GENRE : COURSE AUTOMOBILES
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX : 18
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 0
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 14
SON : 16

GLOBAL : 93%

Dans l'océan profond on ne vous entend pas combattre les aliens

TURBO SUB

Nous sommes au 28 éme siécle. La terre a subi une révolution technologique et nombreuses sont les nouvelles armes qui ont vu le jour. Les usines militaires viennent justement d'achever leur dernier projet qui deviendra trés vite le top dans le domaine de l'armement : Le Turbo Sub. C'est évidem-ment le moment que choisi une horde de barbare de l'espace pour s'en prendre à la terre. Inutile d'attendre plus lontemps, ce sera parfait pour tester ce nouveau véhicule tout terrain. Et quand je dis tout terrain, c'est du ciel et de la mer que je veux parler. En effet , le turbo sub se comporte aussi bien dans les profondeurs marines que dans les cieux argentés (c'est beau comment je parle! non?). Ce n'est peut être qu'une coïncidence, mais c'est justement par ce moyen que les envahisseurs ont choisi d'attaquer la terre. Tout est donc en place pour connaitre un Afterburner du 28 éme siécle.



Votre combat ce partagera entre le ciel et la mer. Dans le ciel, l'enemie ne lésinera pas sur le canardage et les attaques dispersées. Si jamais vous croisez un petit module rouge dans ce lot d'affreux, sachez que c'est une source d'énergie non négligeable.



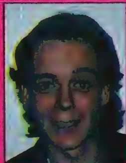
Aprés avoir libéré un certain espace aérien, votre tableau de bord vous informera qu'il faut plonger. Aucune hésitation, que vous rentriez ou que vous sortiez du grand bleu, l'effet est tout bonnement saisissant.



Dans l'eau, aucun obstacle ne vous sera épargné: mines, pirhanas,requin... Mais la mer regorge aussi de trésor inexploité. Des rubis seront éparpillés sur votre chemin. Ramassez les et vous pourrez ainsi augmenter les capacités de votre Turbo Sub à la fin de chaque stage.



Une fois votre mission achevé dans les fonds marins, il vous faudra rentrer à la base la plus proche. Ne fuyez pas, la manoeuvre est d'une facilité déconcertante. Elle vous permettra non seulement de reposer vos doigts, mais aussi d'acheter des équipements plus performant grâce aux joyaux que vous aurez collectez.



Trés impressionnant! vraiment trés impressionnant ce jeu sur Lynx! Comment ne pas être soufflé par une telle réalisation. Parlons avant tout des graphismes car ils sont pour une bonne part dans le réalisme du jeu. Les effets de zooms rendent formidablement bien la sensation de vitesse. Appréciez par exemple le passage dans les nuages et vous comprendrez. Les mouvements de votre appareil est trés souple et fluide, même si les commandes ne répondent pas toujours assez rapidement. Rassurez vous, ceci n'enleve rien à l'intéret de Turbo Sub. Bien que l'action soit un peu répététive, toute cet beauté technique fait de cette nouvelle race d'Afterburner un jeu trés attractif. Je peux vous dire que les amateurs de ce genre de jeu ont de quoi se défouler une nouvelle fois les doigts et les yeux. Remarquez, les oreilles aussi, puisque la musique est bonne.

RASTAFOO

EDITEUR : ATARI
GENRE : SHOOT'EM UP
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : AUCUN
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 16
SON : 16
GLOBAL : 82%

Looping acrobatique pour les as du volant

Hard Drivin'

Il y a un rêve que je chéris tout particulièrement: je suis au volant d'une des reines de l'asphalte, de préférence une Ferrari, et je fais une course extrême avec la musique à fond dans les oreilles. Peut être que je regarde trop la cinq. En tout cas ça restera un rêve pendant longtemps parce qu'au prix où sont les Ferrari... ou alors j'essaye Hard Driving qui vient de sortir sur la Lynx. Une simulation de conduite sur piste rapide ou de haute voltige est parfois un bon remède pour calmer la crise qui me prend au réveil. En plus je prend carrément le circuit le plus difficile. Celui avec le looping, le virage incliné et le tremplin, histoire d'essayer de me défouler un peu. J'espère qu'un jour , j'arriverai à me soigner.



Le looping se passe à la vitesse maximum en donnant des coups de volant raisonnablement dosés.





Dès que vous arrivez sur le tremplin, réduisez votre vitesse entre 60 et 70 mph. Sinon, en avant pour un vol plané fatal.

Voilà maintenant le tremplin vu de la piste rapide. On est quand même mieux en bas que sur ce pont inachevé.



EDITEUR : TENGEN
GENRE : SIMULATION DE COURSE
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE NIVEAUX : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : NON

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 10
MANIABILITE : 11
SON : 10
GLOBAL : 60%



La borne d'arcade a déjà été une référence en matière de simulation de course. Seulement, on est bien loin ici de l'écran panoramique géant, de la 3D face pleine fine et rapidement gérée et des sensations réalistes qui faisaient les atouts de ce jeu. Sur la Lynx, on a plus l'impression de piloter un escargot au galop qu'un bolide racé. En fait, j'abuse un peu! On se croirait plutôt au volant d'une VSP (voiture sans permis). L'intérêt du jeu en prend un sacré coup et ce n'est pas encore aujourd'hui que je vais soigner mon manque de vitesse. Pour être bref, je préfère une mauvaise partie de Checkered Flag que deux bonnes de Hard Drivin et ce n'est pas de la pub que je fais là.

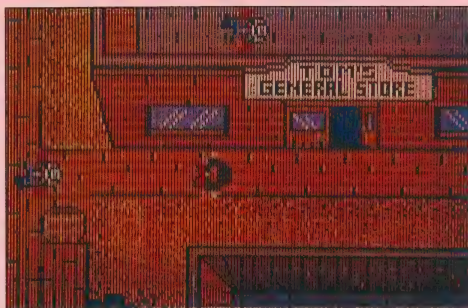
RASTAFOO

lynx tests

BILL AND TED'S EXCELLENT ADVENTURE

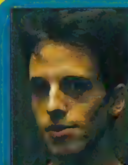
Back to the présent !

Ce jeu est l'indubitable, l'incontournable, la plus sûre des preuves que de tous temps les hommes ont été bêtes et méchants! Enfin, surtout bêtes. Vous voilà à la recherche de votre présent qui depuis hier est devenu votre futur, puisque vous êtes passé du présent au passé et que par conséquent votre présent est devenu un futur qui, n'en doutons pas, sera très vite passé dans le présent, puis dans le passé. Vous me suivez? Parfait! Le problème qui se pose, c'est, qu'un peu partout, tout le monde veut vous casser la figure. Vous devez avoir une tête qui ne revient pas aux gens. Normal, me direz-vous, ce n'est pas un boomerang. Fort juste remarque! Quoi qu'il en soit, il va falloir mener une enquête minutieuse et distribuer des coups en pagaille pour pouvoir espérer sortir un jour de cet enfer temporel. Votre première étape: l'Egypte antique. Vous n'êtes pas près de rentrer !



EDITEUR : ATARI
GENRE : ARCADE AVENTURE
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE JOUEURS :1
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTINUE : PASSWORD

GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 11
MANIABILITE : 11
SON : 13
GLOBAL : 73%



Il semblerait que ces derniers temps tout le monde veuille goûter du voyage temporel! Il y a des modes comme ça... Bill and Ted's Excellent Adventure cache, derrière ce titre qui atteint les sommets du prétentieux, un jeu assez fade sur tous les points de vue. l'action se présente vue de haut et les différentes salles suivent un scrolling multi-directionnel ayant la fâcheuse tendance d'être assez lent. La démarche se résume à interroger tous ceux que vous croisez sur votre chemin et à découvrir la sortie de ces niveaux aux décors inintéressants. Il n'en demeure pas moins que Bill and Ted's Excellent Adventure permet, par ce mini-côté d'enquêtes inter-temporelles, de toujours attendre avec impatience le monde suivant pour explorer une autre époque. Ce n'est cependant pas ce faible avantage qui saurait faire de ce jeu un must dont on se délecte durant des heures entières. Mais peut-être y aura-t-il une suite qui relèvera le niveau, après tout, les suites sont aussi la mode ces derniers temps ?! T.S.R.

THE VIKING CHILD

SECOUREZ LA PRINCESSE DE VOS REVES

Et voilà que ça recommence. Vous arrivez à vous faire une charmante petite princesse, et un fourbe hideux, également attiré par les attraits de cette enchanteresse qui se comptent en millions, vous la pique pour se la mettre à l'ombre. N'écoutant que votre courage et surtout votre manque de tendresse, vous partez à la recherche de votre bien-aimée dans les territoires sauvages et peuplés d'immondices à pattes. Chacune d'elles vous donnera de l'argent une fois achevée. Cet argent vous sera nécessaire pour acheter de nouvelles armes (genre bombes) dans l'attente du duel final contre le voleur d'amour. Partez sans attendre à l'attaque de sa citadelle regorgeant de monstres monstrueux, d'horreurs horribles et d'abominables abominations.



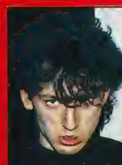
Ça c'est le premier boss. Sorte de rino-taureau lourdaud, il n'hésitera pas à vous sauter dessus avec la ferme intention de vous aplatir.



On trouve de tout dans cette épicerie générale. Une fois votre achat choisi, un petit Zgoun très marrant viendra shooter dans l'objet afin de vous l'envoyer.

EDITEUR : ATARI
GENRE : ACTION AVENTURE
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS :1
CONTINUE : PASSWORD

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 17
SON : 14
GLOBAL : 78%



Largement influencé par Wonderboy in Monsterland, on ne peut pas dire que The Viking Child brille par son originalité. Pourtant la recette a déjà fait ses preuves et elle sera encore lontemps utilisée tant que ce genre de jeux auront du succès. Il faut dire qu'en mélangeant action et aventure, un public très large est susceptible d'être attiré par Viking Child qui est très mignon au niveau de la réalisation: scrolling multidirectionnel souple, graphisme et animation parfois très drôles. Seul un petit défaut pourra lasser rapidement certains d'entre vous. En effet, ce n'est pas un jeu ultra-rapide dans son déroulement. Cela reste quand même une petite cartouche agréable à jouer. SEB

CRYSTAL QUEST



Les cristaux de l'espace font rêver bien des crétins.

C'est pas une vie ça, non. Enfermé douze heures par jour, sur la planète colonisée la plus éloignée de la Terre, à piloter un Mineur-2016 à distance. C'est pas une vie, mais c'est mon boulot, et je l'ai pas choisi, le Gouvernement Universel Terrien m'a envoyé ici pour purger l'équivalent de ma peine carcérale. Alors je pilote, avec mon petit manche à balai, et ma cabine pleine de boutons et de lumières.

Ma mission est simple, passer de planète en planète, et de région en région, pour récupérer un maximum de cristaux d'énergie. Pour ça, je dispose d'un vaisseau très rapide, et très maniable, qui n'a qu'à passer au dessus d'un cristal pour le ramasser. Seulement, le problème, c'est que les habitants des planètes en question sont à peu près pas d'accord du tout avec mes pratiques, et ils envoient des tas de robots destructeurs pour anéantir mon vaisseau satellito-guidé.

Heureusement, moi aussi je peux combattre, mon vaisseau dispose de deux types d'armement: des tirs de missiles, et des bombes meurtrières. Les dernières étant en nombre limité, mais traînant parfois dans les régions que j'explore, je peux alors en récupérer d'autres.

Une fois que j'ai amassé tous les cristaux d'une région, une porte spatio-temporelle s'ouvre, et je n'ai plus qu'à y entrer pour passer dans une autre région contenant d'autres cristaux.

Et ça recommence. Je tire. Je ramasse. Je me casse. Pire que les travaux forcés dans le pire des Centres de Redressement des Criminels sur Terre. Ça m'apprendra à braquer une bijouterie. Pour piquer des diamants...







Chaque mois, sur chaque bécane, on a droit à un jeu minable. Ce mois-ci, sur Gameboy, c'est Crystal Quest qui gagne le titre de Daube Suprême.
Le jeu est nul sur quasiment tous les points. Lassant tout d'abord, c'est toujours la même chose d'un niveau à l'autre. Bien sûr, la difficulté augmente, il y a plus de cristaux à ramasser, il y a des cristaux qui tuent, il y a plus d'ennemis, ils sont plus dangereux, mais c'est toujours le même plan: on zigzague dans tous les sens et on tire n'importe où. Les graphismes sont lamentables, enfin, quasi inexistants, en fait. Il y a juste des petites étoiles, et des petites boules qui se déplacent.
En plus, arrivé dans les niveaux supérieurs le jeu devient quasiment impossible, et très énervant. On ne peut plus bouger tellement il y a de cristaux explosifs qui vous détruisent au moindre contact.
SEB

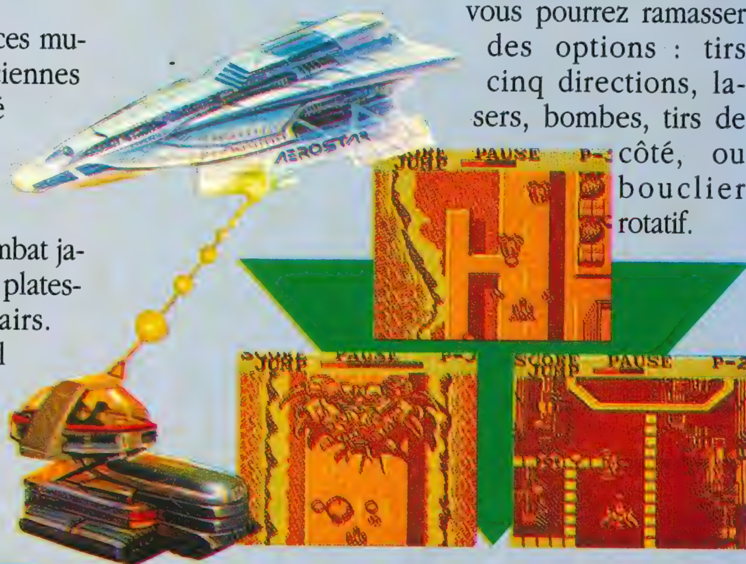
GRAPHISMES : 6
ANIMATION : 10
MANIABILITE : 17
SON : 12
GLOBAL : 37%

EDITEUR : DATA EAST
GENRE : ARCADE
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : NON
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1



A bord du vaisseau Aerostar, battez-vous pour reconquérir la Terre.

Les ravages de la sixième guerre mondiale étaient tels que la planète en est devenue inhabitable. Les survivants, membres de l'élite, et qui étaient bien cachés dans leurs abris atomiques, avec tous les éléments vitaux à la survie, ont donc quitté la planète, vers d'autres contrées plus accueillantes.
Pendant ces longues années, de nouvelles races mutantes se sont formées, ils utilisent les anciennes technologies terriennes et ont même avancé les recherches en techniques guerrières. Les anciens n'ont qu'une solution pour récupérer leur planète: combattre, et même, envoyer l'Aerostar, le meilleur vaisseau de combat jamais inventé. Les combats ont lieu sur des plates-formes, des routes suspendues dans les airs. L'aerostar peut rouler sur ces voies, mais il peut aussi, pendant des durées assez courtes, voler pour éviter des tirs au sol par exemple. Mais attention, les ennemis sont aussi dans les airs. Vous devrez lutter contre des tanks, des boules de feu, des avions sophistiqués, en tout, une cinquantaine de vaisseaux différents, sans compter les énormes monstres mécaniques des fins de levels. Heureusement, vous pourrez ramasser des options : tirs cinq directions, lasers, bombes, tirs de côté, ou bouclier rotatif.





Voilà enfin un très bon shoot'em up sur Gameboy. Tout d'abord, les graphismes sont superbes, en particulier les décors qui se trouvent au sol, tout en bas, sous les plates-formes où ont lieu les combats. Ensuite, les ennemis sont variés, assez réussis graphiquement aussi, et les armes de plusieurs types. Le système de ramassage d'option est amusant, classique, mais marrant: on tire sur la capsule, qui se transforme en affichant une lettre différente pour chaque option. Les trois niveaux de difficulté de départ permettent de rentrer plus ou moins facilement dans le jeu, selon son niveau, et il est sûr qu'on n'arrive pas à la fin en deux parties. C'est donc avec une joie non feinte que les amateurs de shoot'em up balanceront un bon coup de laser sur le vendeur-de-fin-de-niveau-du-magasin pour récupérer la cartouche-option-bonus et, ainsi, jouer chez eux.

SEB

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 16
SON : 15
MANIABILITE : 17
GLOBAL : 92%

EDITEUR : VIC TOKAI
NOMBRE DE JOUEURS : 1
GENRE : SHOOT'EM UP
DIFFICULTE : MOYEN
CONTINUE : 4
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOTICE EN ANGLAIS

GAUNTLET II

Goules, fantômes, squelettes, magicien et barbares se battent dans des labyrinthes.

Certains jeux sont devenus des rencontres inévitables quelle que soit la bécane que l'on possède. Gauntlet fait partie de cette catégorie. Décliné en trois exemplaires sur micro, il existait aussi sur nombre de consoles, mais pas encore sur Gameboy. C'est maintenant chose faite avec Gauntlet II. Malgré un principe archi-connu, rappelons le fonctionnement de ce jeu. Dans un monde tout droit tiré des livres d'heroïc-fantasy, un barbare, un elfe, une valkyrie et un magicien cherchent à faire fortune. Plutôt que de monter des entreprises d'import-export, de braquer une banque, ou de tenir un commerce, ils ont décidé de se lancer dans des labyrinthes réputés pour contenir de nombreux trésors. Seulement, l'argent n'est jamais si simple à gagner, et ces labyrinthes sont truffés de sales bestioles qui, n'ayant rien à foutre, se prennent pour les gardiennes des trésors. Notre quatre amis devront donc lutter pour gagner les pièces d'or, ils devront frapper de leurs armes ces monstres, ainsi que les baraques d'où ils sortent. Ils disposent aussi de potions magiques qui permettent, selon leur compétence en la matière, d'éliminer des ennemis à distance.

Le contact avec les monstres fait perdre de l'énergie, les quatre aventuriers devront donc ouvrir grand leurs yeux de tueurs pour repérer les quelques victuailles qui traînent dans les couloirs. Ils pourront aussi ramasser des potions magiques, ou des anneaux de pouvoir qui donnent, par exemple, plus de force au combat.





Cette version de Gauntlet respecte parfaitement les préceptes de celles qui traînaient en arcade ou sur d'autres bécanes. Tous les monstres sont là, tous les pièges, les trappes, les portes cachées et les objets sont présents. Par contre, les graphismes sont moins fidèles à l'original. Cela ne vient pas que du fait que la Gameboy est en noir et blanc, cette console ayant déjà prouvé plusieurs fois qu'elle était capable d'avoir de très bons graphismes; non, les sprites de Gauntlet II ne sont vraiment pas jolis, et parfois confus.

Problème majeur, en fait, la maniabilité. Il arrive très souvent que le joueur reste bloqué devant un couloir étroit parce que le sprite ne veut pas passer alors qu'il devrait. Il faut alors répéter les mouvements plusieurs fois de suite pour se glisser enfin entre les murs. C'est très énervant, et très gênant, surtout quand on est poursuivi par un monstre indestructible. Malgré ce défaut, Gauntlet II reste amusant, surtout grâce à l'option deux joueurs en même temps avec deux Gameboy, et à la possibilité de choisir lequel des quatre aventuriers on dirige.

SEB

EDITEUR : MINDSCAPE
GENRE : ARCADE
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
NOMBRE DE TABLEAUX : 100
CONTINUE : NON

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 11
SON : 14
GLOBAL : 70%

TECMO BOWL

Foncer dans le tas !

Enfin vous allez pouvoir participer au championnat de football américain et si vous voulez affronter un copain, c'est possible.Le jeu en lui-même est très bien fait, les petits bonshommes courent dans tous les sens, selon la stratégie que vous avez choisi juste avant. Vous dirigez un personnage indiqué par un pointeur, il peut faire des passes, des placages, ou s'infiltrer dans les lignes ennemies. Au départ du jeu, vous avez le choix entre 12 équipes du championnat américain. Bien sûr, vous pouvez reprendre une partie où vous l'aviez quitté dans le tournoi à l'aide des mots de passe.

GRAPHISMES : 14

ANIMATION : 15

MANIABILITE : 16

SON : 15

GLOBAL : 85%

EDITEUR : TECMO

GENRE : SIMULATION FOOTBALL AMERICAIN

DIFFICULTE : DIFFICILE

NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

CONTINUE : MOTS DE PASSE

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

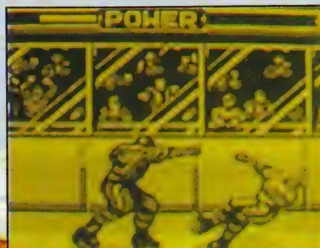
JEU ET NOTICE : ANGLAIS

Attention, ce jeu n'intéressera que les joueurs appréciant déjà le football américain. C'est tout de même assez spécial, avec l'action qui s'arrête sans cesse, et les nombreux choix stratégiques, aussi bien en attaque qu'en défense. Cela dit, Tecmo Bowl sur Gameboy est tout à fait digne des meilleures simulations de football américain qu'on a pu voir sur d'autres bécanes, toutes proportions techniques gardées, bien sûr. Le, ou les joueurs voient le terrain de côté, un peu de dessus, tandis que les joueurs sont représentés en fausse perspective. On se repère très bien, rassurez-vous, et pendant le jeu, on sait très bien quel joueur on dirige, et, selon la stratégie, à quel joueur on doit faire la passe, celui qui court comme un fou, zigzaguant pour éviter les placages.

SEB

BLADES OF STEEL





Patinage pas trop artistique mais très viril à la poursuite d'un palet.

On ne vous bouscule pas trop au départ, vous avez le choix. Dans ce jeu de hockey sur glace, vous pouvez participer aux grands tournois américains, mais vous pouvez aussi vous entraîner ou faire un match amical. Dans ces trois possibilités, vous avez trois niveaux disponibles: junior, collège et pro. Trois niveaux de difficulté différents, donc.

Divisé en trois périodes de 20 minutes, les matchs sont souvent assez violents. Sans arrêt, les joueurs se rentrent dedans, se font tomber sur la glace, mais assez souvent aussi, ils en viennent aux poings, et se frappent copieusement jusqu'à ce qu'un des deux protagonistes s'écroule au sol. Le joueur ne dirige qu'un joueur à la fois, celui-ci étant indiqué par une petite flèche clignotante qui le suit partout. Il est possible de faire une passe, avec l'un des deux boutons de tir, et avec l'autre, d'envoyer le palet en direction des cages adverses. Pour cela, une flèche se déplace dans un mouvement de va-et-vient devant les buts. A vous d'appuyer au bon moment pour que le palet ne rebondisse pas sur le gardien.

A chaque but marqué, la foule se met à hurler, et une vue sur le tableau des scores est montrée. Vous pouvez admirer les scores des trois périodes différentes, ainsi que le total des points. Si vous avez choisi le mode tournoi, vous affronterez 7 autres équipes parmi lesquelles New-York, Chicago, Toronto et Montréal, par exemple. Bien sûr, au début, vous pouvez choisir votre équipe, votre ville en fait.

Prêt? Les protections sont bien mises, les lames bien aiguisées? Alors entrez sur la glace, et montrez de quoi vous êtes capable.



Les éditeurs ont bien raison d'adapter les sports sur consoles, cela donne, si la programmation est réussie, des jeux très amusants quand on y joue à plusieurs. D'ailleurs, Blades of Steel sur Gameboy dispose d'une option deux joueurs qui permet de relier deux Gameboy et de jouer humain contre humain.
Les graphismes de Blades of Steel sont réussis, et le jeu dispose même d'écrans graphiques carrément superbes qui apparaissent, par exemple, quand vous marquez un but, ou quand deux joueurs se frappent dessus, ces écrans étant, en plus, animés très rapidement.
La maniabilité du jeu est bonne, on s'habitue au bout d'une partie ou deux à tout ce mouvement, et on commence enfin à repérer son joueur dans le tas de glisseurs.
Malgré tout cela, le jeu n'est pas génial, on ne dispose en fait que de trop peu de contrôle sur les joueurs. Par exemple, on ne choisit pas à qui on fait la passe, et le système de tir au but donne cette même impression. SEB

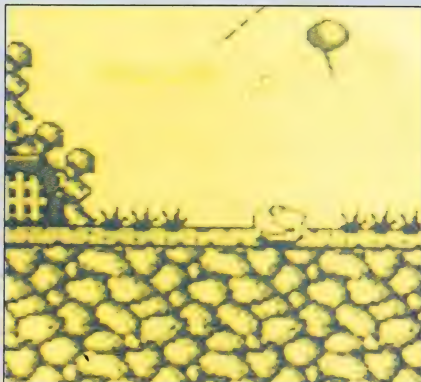
EDITEUR : ULTRA GAMES
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : NON
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
TEXTE ET NOTICE :ANGLAIS

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 13
SON : 15
GLOBAL : 74%

Pour qui sont ces Sneaky Snakes qui siff... pffff.

SNEAKY SNAKES

Nasty Nibbler, le plus méchant serpent de la région, vient d'enlever Sonia, qu'il veut prendre pour épouse. Depuis, Sonia passe ses journées à se rouler en boule dans sa cellule, et elle attend qu'on vienne la sauver. Vous êtes donc dans la peau d'Attila, ou de Genghis si vous jouez à deux avec deux Gameboy, et rampant et sautant, vous foncez dans de nombreux niveaux, combattant contre plein de sales bestioles au service de Nasty Nibbler, et avalant tout ce qui traîne. En effet, pour passer au niveau suivant, et enfin rejoindre la cellule de Sonia, nos amis doivent se remplir le ventre d'insectes et d'objets en tout genre, pour rejoindre une balance à la fin du niveau qui, s'ils sont suffisamment gavés, ouvrira une porte qui mène à l'étape suivante. Pour réussir, il faudra fouiller dans divers trous, partout dans le sol. En filant un coup de queue, les serpents font ressortir le contenu, qui peut être un insecte à gober, ou une option supplémentaire. Cela va de l'extension de langue, à l'horloge qui rajoute du temps, ou au diamant qui rend invincible. Mais, malgré ces options, certains trous mènent même dans des écrans cachés, bourrés de trous, eux-mêmes bourrés d'options.





EDITEUR : RARE LTD
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
NOMBRE DE NIVEAUX : 16
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
NOTICE : ANGLAIS

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 16
SON : 15
GLOBAL : 72%



Sneaky Snakes est assez original dans son concept. Les graphismes du jeu tout entier sont très réussis. La maniabilité est excellente, et dans Sneaky Snakes, on a même droit à de très bons scrollings multi-directionnels. Malheureusement, le jeu est monstrueusement répétitif, d'un tableau à l'autre, on fait toujours la même chose, on se déplace, on frappe les trous, on gobe tout ce qui bouge, mais on s'amuse pas beaucoup. Il arrive même assez souvent qu'on soit obligé de rester sur place assez longtemps, à attendre qu'un cratère crache suffisamment de bidules pour que le serpent devienne lourd et puisse ouvrir la porte du niveau suivant. C'est un peu gonflant. Dommage. SEB

Stef

ASTUCES

Vous aussi, envoyez-nous vos plans, aides, trucs, astuces, solutions. Vous pouvez gagner 50 F par truc, et une cartouche de jeu pour un plan ou une solution !
Un truc qui permet d'avoir des vies illimitées, de l'énergie infinie, de sauter des tableaux : vous touchez un chèque de 50 F si nous le publions.
Le plan d'un jeu (complet) ou une solution complète : vous gagnez une cartouche de jeu pour votre console. Vous pouvez aussi envoyer vos aides et conseils : c'est pas payé, mais ça fait toujours plaisir aux autres.
Attention : vous devez avoir trouvé vous-même ces trucs. Inutile de les recopier dans la doc du jeu ou dans des journaux, même étrangers, nous sommes très vigilants !

JOYPAD
Trucs/Astuces
103, bd Mac Donald
75019 PARIS

Merci à tous pour vos astuces. Ceux dont les astuces ont été publiées recevront un cadeau !

game boy

WORLD CUP

Voici le code de la finale FRANCE-GERMANY: 01626
Code de la finale FRANCE-URSS: 01617

megadrive

DARWIN 4081

A la page de sélection, appuyez sur A, b, c, et start, et vous aurez un sound test plus puissant.

(Greg)

megadrive

MASTER OF MONSTER

Alors là les mecs, si après cette bidouille vous venez vous plaindre que les jeux de rôle vous sont interdits, c'est que vous êtes vraiment exigeants. Pour pouvoir jouer avec un écran plein d'anglais sans un seul caractère jap, au titre, appuyez sur A, B, C, et allez en haut à droite, puis sans avoir relaché tout les boutons, appuyez sur Start. La chère langue anglaise apparaîtra alors à l'écran.

(Greg)

master system

GOLDEN AXE WARRIOR



Voici la méthode pour venir à bout du gardien du palais 9 et de Death Adder sans perdre de vies et de pots magiques. Pour le neuvième gardien, prenez la hache et dès que vous êtes rentré, restez devant la porte et n'arrêtez pas de la frapper. Pour Death Adder, c'est la meme méthode mais il faut avoir la Golden Axe.

(FUHRMANN David)

master system

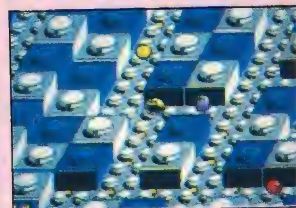
FIRE & FORGET II



Voici une methode qui permet d'aller jusqu'aux chefs des cinq rounds sans difficulté et sans ennemis à détruire (à part le chef). Dans chaque round, une voiture ennemie dépassera la vôtre, à ce moment placez-vous au coin de la route. La voiture que vous suivez vous amènera jusqu'au camion qu'il faut détruire pour passer dans l'autre tableau.

master system

PACMANIA



Dans le premier tableau (Légos bleus et blancs), ne mangez que les petites pastilles jaunes. Une fois qu'il ne reste que les grosses pastilles jaunes, une pièce en or apparaît, mangez-la et vous accéderez à une partie cachée.

(FERREIRA Magali)

megadrive

CYBERBALL

Pour accéder à la Superbowl, il suffit d'entrer le code 65BB BXII BFEX.

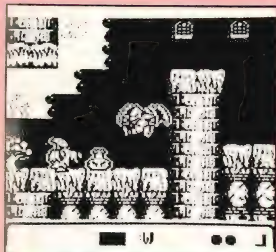
game boy

PIPE DREAM

STAGE 5: HAHA
STAGE 9: GRIN
STAGE 13: REAP
STAGE 17: SEED
STAGE 21: GROW
STAGE 25: TALL
STAGE 29: YALI

game boy

GARGOYLE QUEST



Voici les codes qui vous permettront de visiter tous les villages:
VILLAGE N°1: MAT5-LHDB
VILLAGE N°2: 9H6Z-TESP
VILLAGE N°3: CNKI-ZTIK
VILLAGE N°4: IHAX-TJZC
VILLAGE N°5: 8ISZ-EM76
VILLAGE N°6: C95Z-7YW8

(Arnaud CANTIN)

game boy

CONTRA



Voici le moyen de pouvoir choisir les stages:
A la page de présentation appuyez sur HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, B, A, B, A, apparaîtra alors: STAGE SELECT 1.
Appuyez alors sur la flèche du haut pour choisir vos stages.

megadrive

HELLFIRE

Dans le tableau des options mettez le jeu en mode "hard", puis écoutez la musique n°1, puis ne touchez à rien jusqu'à ce qu'un petit bruit se fasse entendre, alors le jeu débutera en mode"yea-right" avec 99 crédits.

(SMAGGE Julien)

megadrive

ARCUS ODYSSEY

V'là un password simple, mais fallait y penser: EEEEEEEEE

(Greg)

nec

SECOND BOUT



Au game over, appuyez sur 2, restez appuyé et faites: bas , 5 fois haut, 2 fois gauche et droit. Continue apparaîtra alors. Ou alors, si vous aimez la mmmusikk, appuyez au titre sur 1 et 2, et en restant appuyé sur ces 2 boutons, faites gauche, 3 fois haut, 1 fois droite, et 6 fois bas. Puis pendant le jeu, mettez la pause et appuyez sur le bouton 2 pour choisir vos sons et les écouter.

(Greg)

master system

STRIDER



Pour commencer au niveau 2, faites HAUT en appuyant sur 1 et 2, allumez la console et voilà le deuxième niveau.
Pour le niveau 3: Faire BAS+1 et 2.
Pour le niveau 4: Faire DROITE + 1 et 2
Pour le niveau 5: Faire HAUT + 1 et 2

(ludovic BAMLOUL)

game gear

OUTRUN



A la page de présentation, appuyez sur 1, sur 2, et sur start. Votre petite amie sera bouche bée de vous voir finir le jeu même en conduisant comme un pied, car vous aurez le: "no time over mode". A noter que cette bidouille ne fonctionne pas en versus mode.

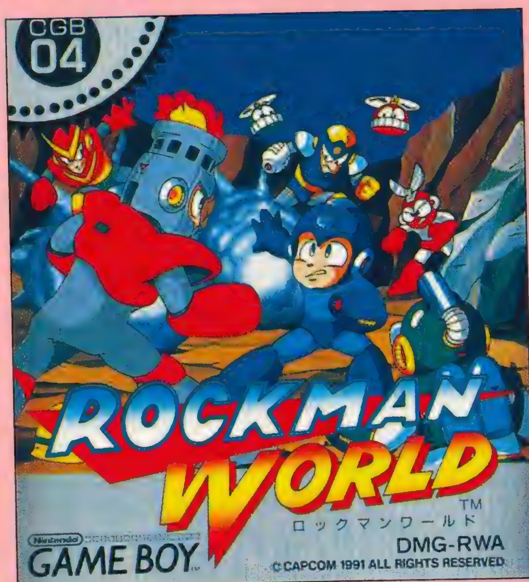
(Greg)

Stef

ASTUCES

game boy

ROCKMAN WORLD



Pour passer le niveau et posséder l'arme de:
CUTMAN: 3B, 3D, 4A, 4C, 4D
ICEMAN : 1A, 2A, 2B, 3B, 4D
ELECMAN: 1D, 2A, 2D, 3B, 4A
FIREMAN : 1A, 1B, 2B, 4C, 2D

Pour passer les deux niveaux et avoir les deux armes de:
ICEMAN ET CUTMAN : 1A, 2D, 3A, 4A, 4B
ICEMAN ET ELECMAN: 1A, 1C, 2D, 4B, 4B
ICEMAN ET FIREMAN : 2A, 2D, 3B, 3D, 4D
CUTMAN ET ELECMAN :1A, 1B, 3A, 3B, 3D
CUTMAN ET FIREMAN : 1D, 2A, 2B, 3C, 3D
ELECMAN ET FIREMAN : 1C, 2B, 3C, 4B, 4C

Pour passer les trois niveaux et avoir les trois armes de:
ICEMAN, CUTMAN ET ELECMAN: 1A, 1C, 3D, 4C, 3A
ICEMAN, CUTMAN ET FIREMAN: 1A, 2A, 3B, 4C, 4D
ICEMAN, ELECMAN ET FIREMAN: 1C, 2A, 2D, 3A, 3D
CUTMAN, ELECMAN ET FIREMAN: 2B, 3A, 3B, 4B, 4C

Pour passer au niveau, celui du docteur WILLY et avoir cinq sortes d'armes:
2A, 2C, 3A, 3C, 4B

(AUBOIN Frederick)

megadrive

CENTURION DEFENDER OF ROME

Encore des codes qui vous permettent de monter dans la hiérarchie romaine:
CENTURION
BEXA ARAM RAMA JBIP
555T 5GFV
TRIBUN
DJPA MUKC SE6Q JKKX
555T PATW
LEGATUS
CUFQ NDKJ TEPQ JLKX
555U RCID
GENERAL
EJLQ MWCP TEPQ LNKV
555V D54E
PRACTOR
GBYQ RFDE TEPY LNKV
KH5U VT15
CONSUL
HV4Q MX1X SMP4 D6KV
KH5T YYTX
PROCONSUL
6MHQ P1VM 5555 15NK
U7VC YWTB

(SAINSON Robin)

megadrive

SWORD OF VERMILLION



Si vous aimez la musique, appuyez avec le 2e paddle sur A, B, C et start.

(Greg)

game boy

BURAI FIGHTER DELUXE



codes en mode eagle
stage n°2: HGKM
stage n°3: CPFG
stage n°4: JJCM
stage n°5: DKLF
codes en mode albatros:
stage n°2: BGNC
stage n°3: BMHB
stage n°4: DGBF
stage n°5: JGJH
codes en mode ace:
stage n°2: GBHL
stage n°3: MHCB
stage n°4: CDMN
stage n°5: KDPG
codes en mode ultimate:
stage n°1: GDCP
stage n°2: LMCJ
stage n°3: CCHL
stage n°4: BNGN

(PRIVAT Olivier)

megadrive

STRIDER

Si vous voulez continuer le jeu à l'endroit où vous avez perdu, de plus est avec toute votre énergie. No problemo! Pendant le rire du maître à la page de présentation faites BAS et A, C, B, C, A.

megadrive

VALIS III



Durant la page de présentation, appuyez sur BAS et START simultanément, vous accéderez au stage Select.

megadrive

DYNAMITE DUKE

Appuyez 10 fois sur C et appuyez sur start, vous aurez le super option mode.

(Greg)

megadrive

ARROW FLASH

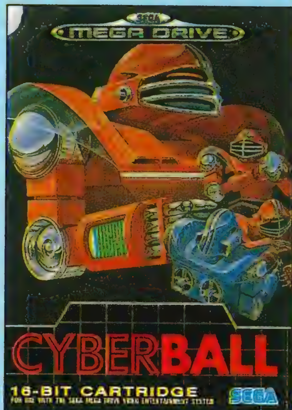


Au menu de sélection, choisissez Charge pour votre pouvoir, ressortez et attendez la démo, allez encore au menu et cette fois choisissez Stock pour votre pouvoir. Mettez Game Start, et votre pouvoir sera infini.

(Greg)

megadrive

CYBERBALL



Voila un password de la mort! "CGBB B8FB BB2V"

(Greg)

megadrive

GOLDEN AXE

Vous n'âtes pas doué et avez besoin de 9 crédits pour finir le jeu? A votre mort, quand on vous propose Continue, faites bas-gauche, A et C. Vos crédits vont grimper.(Greg)

megadrive

SHADOW DANCER



Pendant la page de présentation, appuyez sur A, B, C, et start en même temps, et voilà le menu des options!

gamegear

FANTASY ZONE



Pour avoir des crédits à l'œil, effectuez cette manœuvre au titre: haut, bouton 1, et start.

(Greg)

game boy

TOUR DE TRASH

Voici les codes de toutes les villes:

LOS ANGELES: BBBB
LAS VEGAS : GNBF
TCHERNOBYL : MTGP
HANOI : PVFS
BAGHDAD : PVCH
PANAMA CITY : BXHN
EASTER ISLAND: CFTQ

(IBBARI Hamid)

megadrive

SUPER VOLLEY BALL

Pour effectuer un service éclair, faire HAUT et appuyer sur A et B en même temps, quand la balle devient rouge faire BAS et appuyer sur A et B toujours en même temps.

Stef

ASTUCES

megadrive

THUNDERBLADE

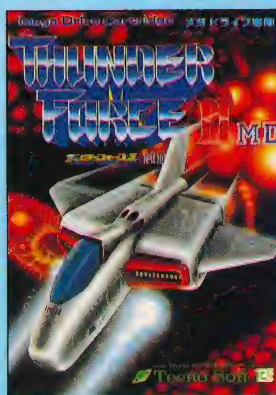


Ze round select; Au titre, faites A, haut, bas, gauche, droite, droite, gauche, bas, haut, haut, et start.

(Greg)

megadrive

THUNDERFORCE 2



Etes-vous maso? Oui? Alors très bien. Au configuration mode mettez en mode hard, et mettez reset. Vous pourrez choisir votre stage jusqu'au 9 en revenant à la page de configuration.

(Greg)

megadrive

GAIARES

Pendant le jeu, mettez la pause, et appuyez sur droite, A, C, et enlevez la pause. Vous serez en "non-damage mode".
(Greg)

megadrive

SAINT SWORD

Voici la liste de codes vous permettant d'accéder au niveau de votre choix:

PREMIERE PARTIE
NIVEAU 1: DSTJCS
NIVEAU 2: H3ZLGL
NIVEAU 3: H2LJK6
NIVEAU 4/1: J2N0CN
NIVEAU 4/2: M3O1EU
NIVEAU 5/1: N2JTKO
NIVEAU 5/2: P2J0CP
NIVEAU 6/1: R2L0CT
NIVEAU 6/2: V4P267
NIVEAU 7/1: V0L0CV
NIVEAU 7/2: Y02RE7
DEUXIEME PARTIE
NIVEAU 1:DRCIYW
NIVEAU 2: G1HJ0K
NIVEAU 3: J3IR2Z
NIVEAU 4/1: J0EZAA
NIVEAU 4/2: M2N0CQ
NIVEAU 5/1: N0GQYV
NIVEAU 5/2: S3Z2GH
NIVEAU 6/1: S2H0CQ
NIVEAU 6/2: TZWZAI
NIVEAU 7/1: WZXVC2
NIVEAU 7/2: 02ZWGI

nec

1941



Pendant le baratin qui vous dit qu'il ne faut utiliser le jeu qu'au Japon, appuyez sur le bouton 2 quinze fois, vous allez pouvoir choisir le stage, le temps, la vitesse, les crédits et les musiques.

(Greg)

megadrive

GAINGROUND

Pour choisir son stage, ce sera pas de refus, allez dans le mode option et appuyez sur A, C, B, C. Round Select apparaîtra alors.

(Greg)

megadrive

TWIN COBRA

Durant la page de présentation, appuyez sur START pour avoir l'écran des options, puis appuyez sur HAUT, BAS, DROITE, GAUCHE, puis sur START. Vous pouvez désormais choisir votre niveau.

VAAST ANTOINE

megadrive

HANG-ON

Vous êtes comme Stéphane, vous connaissez le jeu par cœur, alors voilà un parcours secret: pendant le titre, appuyez sur A, et sans relâcher, appuyez sur start.

(Greg)

megadrive

ELEMENTAL MASTER

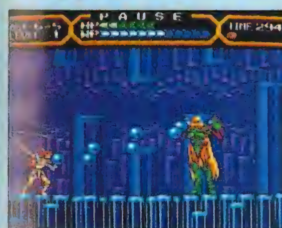
Pour accéder à l'écran des options faites ABC et START en même temps, pendant la page de présentation.

nes
CAPTAIN SKYHAWK



Eh, les gars, vous voulez devenir invincibles? Alors voilà de quoi! Pendant l'écran titre, quand les lettres tombent, faites: HAUT, DROITE, BAS, GAUCHE (4 FOIS)

nec
VALIS 4



Pour monter de niveau sans se casser les..., mettez la pause durant le jeu et appuyez sur run, bouton 1 et 2 autant de fois qu'il vous faut pour être niveau maximum.
Dans le même ordre d'idées, pour se mettre en mode hard, il faut avoir deux manettes. Avec votre deuxième manette, appuyez sur 1, 2, et run simultanément. Bon courage.
(Greg)

nes
CONTRA

Dans les bases, pour éliminer tous les ennemis sur l'écran, gardez le bouton bas de la manette 1 et le bouton haut de la manette 2 appuyés. Tirez et tous les ennemis disparaîtront.

megadrive
VERYTEX



Pendant le jeu, appuyez sur A, B, C, puis mettez la pause, et faites: bas, puis start. Vous verrez vos vies augmenter.
Vous préferez des shields? Répétez la même opération, sauf qu'au lieu d'aller en bas, allez à gauche. (Greg)

nec
POWER LEAGUE 4

V'là deux équipes inédites que vous pouvez obtenir en faisant ainsi; au choix de votre équipe appuyez sur run et 1, et vous aurez l'équipe des céréales. Ou sinon, appuyez sur select et 1, afin de jouer avec l'équipe Hudson.
(Greg)

nes
DOUBLE DRAGON 2



Pour gagner des vies supplémentaires en jouant tout seul, il suffit de commencer la partie avec deux joueurs et de tuer son partenaire.

nes
IKARI WARRIORS

Après avoir perdu votre dernière vie, et avant de quitter le jeu, vous pouvez, en appuyant sur les touches A, B, B et A de la manette, reprendre le jeu exactement là où vous avez été anéanti, avec un stock tout chaud de munitions et de vies.

megadrive
LAKERS VS CELTICS

Voici les codes qui place les LAKERS en finale
1er match de la finale: S26 MGK
2em match de la finale: SV6 HGK
3em match de la finale: S2L CJT
4em et dernier match de la finale: SV2 RJT

Stef

ASTUCES

megadrive

ESWAT

Au moment où vous allez crever, mettez votre fire, et si votre timing est bon, vous allez continuer à jouer avec zéro points de vie.
Au niveau 5, restez sous les rails du mur, et attendez, vous allez bugger et traverser le plancher. Peinard pour ce niveau.

(Greg)

megadrive

DANGEROUS SEED

Pendant le jeu, pause et: gauche, gauche, gauche, haut, bas, droite, gauche, droite et start = un one up.

(Greg)

game boy

NEMESIS

Pour avoir à n'importe quel moment deux options plus l'écran de protection et le laser, faites: PAUSE, puis HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, B, A, B, A et START.

master system

OPERATION WOLF



Après l'écran de titre, il y a quelques lignes blanches sur fond noir. Appuyez sur 2 et vous aurez l'heureuse surprise de pouvoir modifier la vitesse du viseur.

nec

SUPER LONG NOSE GOBLIN

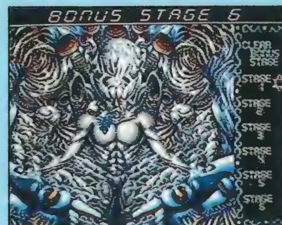


Voici tous les codes:
niveau 1: 612489
niveau 2: 292494
niveau 3: 381724
niveau 4: 371844
niveau 5: 521746
niveau 6: 361533

(Greg)

megadrive

DEVILCRASH

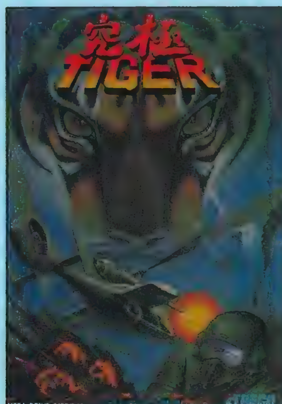


Le plan bien classique pour le tableau de sélection: à la page de présentation, appuyez sur A, B, C, et Start simultanément.

(Greg)

megadrive

TIGER HELI



Pour avoir une belle démo: au titre faites haut, bas, droite, gauche, A, B, C, et start.

(Greg)

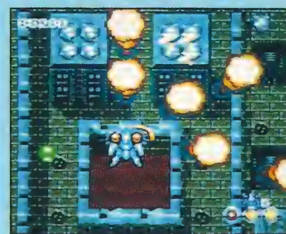
game boy

CONTRA OPERATION C

Un code pour un test sound: appuyez sur HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, B, A, B, A.

nec

SPRIGGAN



Au menu d'options, vous pouvez choisir votre stage. Comment? Très simple: faites haut, select, run, et 1.

megadrive

THUNDERFORCE 3



Ca sert à rien, mais c'est sympa: à la fin du jeu, pendant l'écran où on voit les persos descendre de l'avion, et plus tard quand ils sont en gros plan, appuyez sur C, vous aurez une petite animation.

(Greg)

megadrive

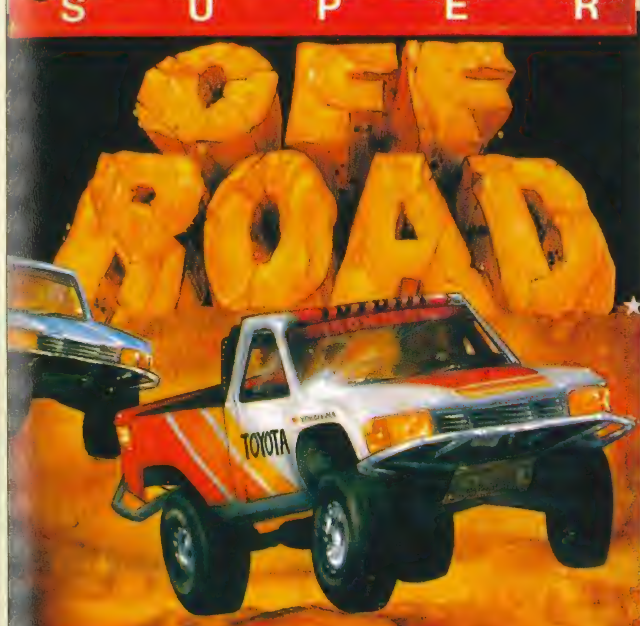
ALTERED BEAST

Pour choisir son stage, il faut, au titre, appuyer sur bas-gauche et A, B, C, puis start.
Le sound test? Au titre, appuyez sur haut-droite, puis A, B, C, et start.

(Greg)

nes

SUPER OFF ROAD




Lorsqu'un joueur a perdu, il peut prendre la place du joueur 2, répétez ce truc jusqu'au joueur 4.

game boy

BUGS BUNNY CASTLE

Voici le code de fin : XHO2

nec

F1 CIRCUS'91

Entrez ce nom pour griller tous les autres concurrents: "KAZ!".

(Greg)

nec

POWER LEAGUE 4

Marre de jouer sur terre? Allons faire un match dans l'espace avec la bidouille suivante. Pendant l'écran de sélection de votre stade, appuyez sur select, puis en restant appuyé sur select, appuyez sur run, et vous jouerez dans le vide spatial.

(Greg)

Stef

ASTUCES

megadrive

SONIC THE HEDGEHOG

SONIC a encore bien des secrets à nous dévoiler, en voici quelques-uns qui vous permettront de vous sortir de quelques situations difficiles. Mais l'aventure n'est pas encore terminée pour autant!

SPRING YARD ZONE ACT. 1

A ce niveau quand vous toucherez le premier ressort allez au maximum à droite, vous accéderez à un lieu plein de bonus et d'anneaux.

Appuyez sur ce bouton, vous vous retrouverez tout en haut, sur la plate-forme.

Touchez ce bouton pour passer directement à la fin de ce niveau.

A mi-chemin se trouve une pièce secrète remplie d'anneaux.

SPRING YARD ZONE ACT. 2



Trouvez ce passage secret, Il vous conduit à peu près à la moitié du niveau, de plus vous obtiendrez une vie supplémentaire!

Si vous attrapez l'option d'invincibilité au tout début de ce passage secret cela vous aidera à récupérer les 100 anneaux qui vous donneront une vie supplémentaire. Arrivera alors un looping où vous récupérerez un maximum de vies supplémentaires pour le restant du jeu.







Avant la fin de ce niveau se trouve une salle secrète que seuls les pros pourront atteindre d'un super-saut!



SPRING YARD ZONE ACT. 3

Il y a un certain nombre de passages secrets dans ce niveau, certains contiennent des anneaux, d'autres des options comme l'invincibilité ou l'hyper-vitesse. A la fin de ce niveau vous combattrez le troisième boss.

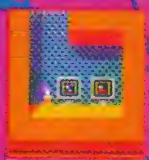




Faites très attention à toutes les parois, elles cachent peut-être quelque chose d'intéressant.







Lorsque vous descendez, n'oubliez pas de rebondir sur le bumper, il vous emmènera dans une autre salle secrète.

Stef

ASTUCES

BOSS 3

Ce boss est relativement simple à tuer. Restez sur la gauche à la première confronwtation, déplacez-vous ensuite sur les autres blocs puis jetez-vous dessus en tourbillonnant. Répétez ceci deux fois et le tour est joué.

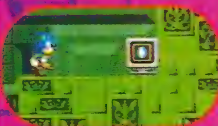






LABYRINTH ZONE ACT. 1

Au début de ce niveau, n'oubliez pas de prendre l'option bouclier en haut, il vous sera bien utile pour avancer et ramasser le maximum d'anneaux que vous pouvez (100=une vie!).

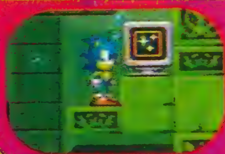





Lorsque l'eau commence à monter, sautez sur le bouchon pour remonter à la surface, faites très attention aux pics.

LABYRINTH ZONE ACT. 2

Ce niveau est considérablement plus important que le précédent. Pensez à prendre l'option d'invulnérabilité à l'entrée du niveau.



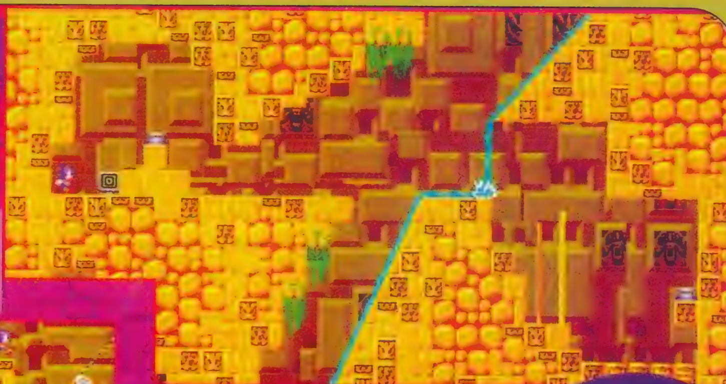




LABYRINTH ZONE ACT. 3



Prenez l'option d'invulnérabilité au début du stage.



Au commencement de ce stage vous devez faire un double saut pour éviter les pics. Il existe aussi un raccourci, mais si vous prenez le chemin le plus long, vers le looping vous trouverez une vie supplémentaire.





Si vous tombez dans le trou vous trouverez le raccourci.



Si vous n'arrivez pas à faire le saut, vous serez emporté par la cascade d'eau. Ouvrez le passage secret en appuyant sur le bouton puis en partant vers la droite.

BOSS 4

Vous n'avez pas besoin de le combattre, tout ce qu'il faut faire, c'est sauter sur le haut du vaisseau en évitant les pics. Pris de panique il se sauvera sans combattre.



N'oubliez pas le bouclier avant de combattre.



CONCOURS
SODIPENG
JOYPAD

GAGNEZ UNE PC ENGINE DUO (CD ROM + CORE GRAFX) !



Sodipeng offre une PC Engine Duo : c'est une Core Grafx plus un CD Rom2 (d'une valeur d'environ 4000 francs) intégrés. C'est-à-dire que c'est mieux qu'une PC Engine et un CD Rom à part, puisqu'ils sont dans le même boîtier ! Pour la gagner (ou l'un des autres lots), il suffit de participer en remplissant le bulletin de participation ci-dessous et de le renvoyer à Joypad, 103 bd MacDonald, 75019 Paris avant le 31 décembre 1991.

LES LOTS

1er prix : une PC Engine Duo (Core Grafx+CD Rom2, la dernière innovation de chez NEC)
2ème au 5ème prix : Un jeu Core Grafx (Hit the Ice) + un sac Sodipeng + un Pin's (ouais, chouette, un pin's !)
6ème au 10ème prix : un sac Sodipeng + un pin's (ouais, chouette, un pin's !)

LES QUESTIONS

1) La PC Engine Duo intègre...
a) Une Super Grapfx et un CD Rom2
b) Une Core Grafx et un CD Rom2
c) Une PC Engine GT et un CD Rom2

2) De quelle couleur est le logo de la PC Engine Duo ?
a) Bleu b) Violet c) Rose
(Pour Destroy-le-daltonien, c'est une question-piège)

3) Combien y a-t-il de sorties paddle sur la PC Engine Duo ?
a) 1 b) 2 c) 3

LE REGLEMENT DU CONCOURS

1) Sodipeng et Joypad organisent un concours ouvert à tous, sauf aux membres de Joypad et de Sodipeng. Dommage, car ils font la collec' de Pin's.
2) Ce concours sera clos le 31 décembre 1991 à minuit, 12 mois avant la constitution officielle de l'Europe, et 22 ans et demi après le premier homme sur la lune (mais ça n'a aucun rapport).
3) Il est doté de prix dont la liste est donnée sur cette page. Enfin, prêtée.
4) Seuls les bulletins originaux seront pris en considération. Les autres sont traités avec dédain.
5) Les gagnants seront prévenus individuellement (Allo ? T'as gagné un Pin's !) et leur liste sera publié dans le numéro de Joypad qui sortira vers le 15 janvier.
6) En cas d'ex-æquo, les gagnants seront désignés par un tirage au sort garanti impartial, comme ça on ne dira pas qu'on traite mieux les provinciaux

LE BULLETIN DE PARTICIPATION

à découper et à renvoyer à Joypad, Concours Sodipeng ping pong, 103 bd MacDonald, 75019 Paris. Si vous le renvoyez ailleurs, forcément, vous aurez perdu d'office.

Nom:.................................... Prénom:....................................
Adresse:.................................... Ville:....................................
Code postal:.................... Bécane.................................... Age:....................

LES REPONSES :

-1 a☐ b☐ c☐ -2 a☐ b☐ c☐ -3 a☐ b☐ c☐



Bien sûr Je m'abonne!

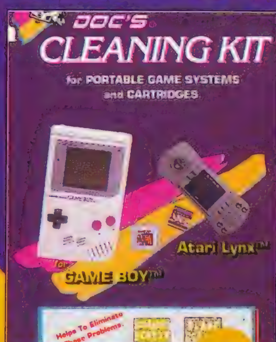
190F DE REDUCTION !

1re formule
1 an (11 Nos)
+ le Hors série
CONSOLES NEWS
~~370 F~~ 260 F

2me formule
1 an (11 Nos)
+ le Hors Série
CONSOLES NEWS
+ le KIT POUR NETTOYER VOS CARTOUCHES ET CONSOLES
~~520 F~~ 330 F*
(+ 25F pour participation aux frais de port)

1• POUR MASTER SYSTEM • NINTENDO • MEGADRIVE • NEC
2• POUR GAME BOY • LYNX





1 CADEAU 2

Enfin un abonnement qui offre autre chose que des Pin's. Parce que les Pin's c'est bien, mais bon... ça ne sert à rien, alors que le Hors série CONSOLES NEWS, ça va me donner un panorama complet de tout ce qui existe sur consoles. Et puis, le KIT pour nettoyer mes cartouches et ma console, en voilà une idée qu'elle est GENIALE. Ma console, c'est sacré !
Du coup, j'hésite pas une seule seconde et je m'abonne au plus Bô des magazines consoles : JOYPAD !

BULLETIN D'ABONNEMENT

à découper (ou à recopier) et à renvoyer à : joypad, 103 bd Mac Donald 75019 Paris

NOM : .... PRENOM : ....
ADRESSE : ....
....
CODE POSTAL : ....VILLE : ....
Tél. (facultatif) : .... AGE : ....CONSOLE : ....
Ci-joint mon règlement à l'ordre de **joypad** ☐ de 260F par chèque
Abonnement valable pour la France métropolitaine exclusivement ☐ de 355F par chèque avec le kit ☐ 1 ou ☐ 2
☐ Tiens, pendant que j'y pense, je commande le numéro 1 de **joypad** à 30F

AUTRES

CONTACT

29 N° 19594
Recherche traductrice anglais-français et français-anglais, pas trop chère et en bon état. Contacter Dutron Marcel 54 rue Pen Ar Stang, 3ème étage 29000 Quimper.

ECHANGE

13 N° 19593
Echange Superfamicom avec Final Fight et correct. de coul. contre Megadrive et 3 jx minimum. Téléphoner au 91.25.60.24. Urgent!!

37 N° 19578
Echange Atari 520 Stf contre Superfamicom + jx ou Supergraphx + jx ou Neo-Geo. Contacter Christophe au 47.95.92.98.

62 N° 19470
Echange Thomson TO7 + divers contre Megadrive, Gamegear ou toute autre console. Contacter Stéphane au 21.74.21.69 après 19h.

VENTE

13 N° 19646
Vends console GX 4000 neuve ds emball.: 400F. Achète à bon prix Gameboy en bon état ou échange contre GX 4000. Téléphoner au 90.93.34.44 (Arles).

13 N° 19702
Vends console GX4000 + jeux. Prix: 600F. Contacter Barrière Thomas 6 impasse Michel 13140 Miramas, tél. 90.50.31.11.

31 N° 19488
Vends console Atari 2600 + 3 man. + 5 cart. Prix: 600F à déb.. Poss. vente sép.. Contacter Jean au 61.75.02.41.

59 N° 19421
Vends magazines sur micro. Téléphoner au (16) 20.09.64.83.

59 N° 19612
Vends jeux pour MSX1. Ecrire à Bourgeois Paul 24 rue de Solesmes 59730 Romeries. Réponse assurée!

93 N° 19550
Vends console Amstrad GX 4000 (son stéréo) + 2 jeux. Le tt en tbe. Prix: 650F. Contacter Gilbert au 48.31.53.58.

NEC

ACHAT

13 N° 19278
Achète Nec Turbo GT: 1200F. avec emball. de préf. Vds jx Sega 8 bits 130F pièce. Contacter Florent au (16) 91.05.16.42.

94 N° 19693
Achète jeux Nec à prix raisonnables. Contacter Bruno au 43.75.57.37.

ECHANGE

34 N° 19318
Ech. Nec PC Engine + 8 jx + 1 man. contre Megadrive + 8 jx + 1 man.. Le tt en tbe. Contacter Djamel au (16) 67.21.43.31 après 18h.

42 N° 19667
Vends ou échange Nec + 2 jeux (prix: 800F) contre jeux Megadrive. Téléphoner au 77.80.84.45.

47 N° 19366
Vends ou échange jeux Nec. Contacter Jérome au (16) 53.47.21.98 après 18h (région agenaise exclusivement).

59 N° 19391
Echange jx Nec contre d'autres. Contacter Michael au (16) 27.43.16.36.

59 N° 19572
Echange et achète jeux Nec. Contacter Michaël au 27.43.16.36.

75 N° 19472
Echange Bloody Wolf, Lode Runner, Operation Wolf... Contacter François au 42.71.31.95 (Paris).

VENTE

00 N° 19388
Vends Supergraphx + joyst. + jx. Prix: 1990F (ss gar.). Contacter Aymeric au 47.34.09.42.

00 N° 19516
Vends Coregraphx + 6 jeux. Prix: 2200F. Contacter Farid au 46.58.20.24.

06 N° 19652
Vends 6 jeux Nec de 150F à 200F ou échange contre Megadrive jap. Contacter Yann au 93.95.28.36 après 17h

13 N° 19283
Vds Coregraphx + 5 jx. Prix: 1200F. Vds Mappy (Gamegear): 80F. Tennis (Gameboy): 80F. Contacter Tuan au (16) 42.20.21.08.

13 N° 19416
Vds Coregraphx + nbrx jx ou échange contre Megadrive. Si vente, prix: 1500F. Téléphoner au (16) 91.52.37.95.

13 N° 19666
Vends Supergraphx + jx. Prix: 1800F ou échange contre Megadrive + jeux. Contacter Gregory au 90.92.09.15.

13 N° 19685
Vends Nec + man. + nbrx jx. Prix: 1200F. Ecrire au 39 bd de la Glacière 13014 Marseille, tél. 91.50.37.74.

17 N° 19520
Vends Nec + 12 jeux. Prix: 3800F. Contacter Sylvain au 46.22.47.70 après 18h.

24 N° 19355
Vends lot de jeux Nec: 6200F. Cherche Y's ; Vallis 3 ; Vallis 4. Contacter Gregory au (16) 53.50.47.72.

24 N° 19508
Vends lot de jeux Nec à prix raisonnable! Echange CD Nec. Contacter Gregory au 53.50.47.72.

27 N° 19541
Vends PC Engine GT + 1 jeu. Prix: 2000F. Contacter Franck au 32.53.03.67 après 18h.

30 N° 19429
Vds Nec + 2 jeux. Prix: 1360F port compris. Vds Megadrive + jeu: 1200F port compris. Contacter Jean-Philippe au (16) 66.34.39.72.

33 N° 19446
Vends Nec + jeux. Prix: 2000F. Téléphoner au (16) 56.83.26.65 après 18h.

34 N° 19393
Vends Nec + 2 jeux + quintupleur + 3 man. Prix: 1290F port compris. Téléphoner au (16) 67.76.05.56.

34 N° 19582
Vends Supergraphx + 3 jx + adapt. mon. Amstrad. Prix: 1650F. Contacter Sebastien au 67.71.31.62.

54 N° 19344
Vends jeux Nec 200F pièce. Appeler au (16) 29.94.06.15 la semaine après 19h et au (16) 83.98.13.45 le week-end.

59 N° 19263
Vds jx Coregraphx 280F, CD Rom 2 à 312F. Contacter Bizet Thierry au (16) 20.60.05.14.

62 N° 19357
Adherez au club Nec Officiel (loi 1901) pour 50F/an. Le club vend des PC Engine + 2 jx pour 950F + 1 an d'adhésion (frais de port gratuits). Téléphoner au (16) 21.75.53.89 après 20h.

63 N° 19689
Vends jeux Nec de 180F à 280F. Contacter Patrice au 73.51.45.32.

68 N° 19707
Vends Supergraphx + doubl. + 2 joyst. + 7 jx. Prix: 3000F (+ 100F de frais de port). Téléphoner au 89.52.53.87.

69 N° 19223
Club Nec 69 ch. adhérents, sérieux et rapide. Vds jx Nec 250F pièce. News... Tél. pour renseignements au 78.39.31.41 après 18h30, demander Pierre.

69 N° 19336
Vds Supergraphx + CD Rom + 5 jx. Prix: 4100F. Poss. vente séparée. Contacter François au (16) 78.42.86.20 après 19h30.

69 N° 19387
Vds 4 jx Nec à 200F pièce ou le lot pour 750F. Contacter Hagopian Lionel au (16) 78.26.80.76 ap. 18h.

69 N° 19417
Vends Coregraphx + 3 jeux. Prix: 800F. (console encore ss gar.) Téléphoner au (16) 78.00.11.80 après 18h.

69 N° 19434
Vends Coregraphx + 8 jx + 1 man. Prix: 2500F. Echange possible. Contacter Steeve au (16) 78.22.31.18.

69 N° 19506
Vends jeux Nec de 220F à 350F. Contacter Xavier au 72.50.68.60 après 17h.

69 N° 19571
Vends Coregraphx + 5 jeux. Prix: 1200F. Contacter Jérome au 78.94.19.15 après 19h (de préférence sur la région de Lyon).

69 N° 19588
Vends ou échange très nbrx jeux sur Nec. Téléphoner au 78.84.89.56 de préférence sur Lyon.

71 N° 19479
Vends jeux Coregraphx en tbe avec notice française. Prix: 200F. Contacter David au 85.35.61.08 (Mâcon).

72 N° 19453
Vends Coregraphx + boitier audio plus + 7 cartouches, le tout en tbe. Contacter Emmanuel au (16) 43.40.01.34. Prix très intéressant!!

75 N° 19222
Vds Coregraphx + jx. Prix: 1700F à déb. et/ou Amstrad 6128 + jx + adapt. mon. ou TV + 2 man. Prix: 500F. ou le tout contre Amiga 500. Contacter Guillaume au 45.65.90.23.

75 N° 19244
Vds CD Rom Nec + 3 jx + adapt. Supergraphx. Prix: 2500F à déb. Ch. jx Supergraphx à prix raisonnables! Contacter Jean-François au 45.53.86.79.

75 N° 19252
Vds lot de nbrx jx Nec, le tout: 4800F ou vente séparée de 195F à 320F. Contacter Julien au 47.07.59.42 après 16h30 (Paris 13ème).

75 N° 19342
Vds Nec GT Turbo + nbrx jx + transfo. Le tout pour 4000F. Ou éch. contre Neo-Geo + 2 jx ss gar. Tél. 42.24.10.93 pour prendre R.V. pour le samedi suivant au 42 av. de Versailles 75016 Paris.

75 N° 19367
Vds PC Kid 1 et PC Kid 2, parfait état, jamais utilisé. Prix: 550F. Contacter Narito au 43.38.05.15 après 18h30.

75 N° 19395
Vends Nec + jeux. Prix: 900F. Contacter Julien au 45.39.33.71 (Paris).

75 N° 19568
Vends Supergraphx + power drift + 2 joyp. + quintupleur. Prix: 1300F. Le tt en tbe. Téléphoner au 45.22.33.07 après 18h. Urgent!!

75 N° 19607
Vends console Nec + PC Kid 2. Prix: 900F. Contacter Nicolas au 42.22.50.97.

75 N° 19621
Vends jeux Nec à 249F pièce ainsi que d'autres moins chers! Téléphoner au 42.26.29.11.

76 N° 19449
Vends jeux Supergraphx à 390F. Téléphoner au (16) 35.20.22.62 (région havraise).

78 N° 19299
Vds consoles et jx: Megadrive, Nec, Neo-Geo, Superfamicom. Contacter Sylvain au 39.13.28.88.

78 N° 19349
Vends lot de 12 jeux Nec + doubleur de manettes. Prix: 2600F. Téléphoner au 30.56.05.86.

86 N° 19626
Vends PC Engine + 4 jx + adapt. secteur. Prix: 2500F. Contacter Rouquet Brice 3 rue des Lacas 86240 Iteuil, tél. 49.55.03.26.

88 N° 19527
Vends Supergraphs + quintupleur + 2 joyp. + 1 jeu. Prix: 1500F. Vds Coregraphx + 10 jx et GT portable + adapt. 12V. Contacter André au 29.56.31.17.

91 N° 19298
Vends Supergraphx + 1 man. + 1 jeu: 900F. Vds jx CD Rom: 250F pièce, vds man. pour Nec: 100F et vds quintupleur. Vds jx Neo-Geo: 700F. Contacter Nallino 1 impasse les Malines 91090 Lisses, tél. 60.86.23.25.

91 N° 19560
Vends Supergraphx (ss gar.) + 8 jeux. Prix: 2400F. Téléphoner au 69.41.03.43 après 17h30. Merci!

91 N° 19665
Vends Supergraphx + man. + quint. + 2 jx. Prix: 1600F. Contacter Emmanuel au 69.04.00.86 après 18h30.

91 N° 19703
Vends Nec PC Engine + 5 jeux. Prix: 2000F. Contacter Jérome au 60.11.81.35 (région parisienne uniquement).

92 N° 19297
Vds Coregraphx état neuf + adapt. 2 joueurs + 2 joyst. + 6 jx. Prix: 2700F. Contacter Steve au 47.81.07.81.

92 N° 19536
Vends Nec 2 + jeu + joyp. Très peu servi. Contacter Samuel au 47.35.83.64, 30 avenue Emile Boutroux 92120 Montrouge.

93 N° 19306
Vds coregraphx + 2 man. + quintupleur + cybercore (le tt acheté en 08/91), tbe. Prix: 900F. Vds jx Nec à petits prix. Contacter Gérald au 48.40.75.52 après 18h.

93 N° 19492
Vends PC Engine GT (parf. état, ss gar.) + adapt. secteur + power eleven. Prix: 1700F. Contacter Berdaa Steeve au 48.95.05.99 (Bobigny 93).

93 N° 19622
Vends Nec PC Engine + 3 jeux. Prix: 900F. Contacter Hakim au 48.68.56.92.

93 N° 19649
Vends PC GT Nec + power eleven + jx, achetée en sept. 91. Prix: 2700F. Téléphoner au 48.41.13.96 après 20h.

94 N° 19599
Vends jeux Nec à 100F pièce ou le lot de 5 pour 450F. Contacter Gregory au 47.06.55.53 à partir de 19h (Paris ou région parisienne).

95 N° 19305
Vds Supergraphx: 1100F, avec jx: 1600F. Contacter Kong Hai 9 allée Michel Ange 95500 Gonesse, tél. 39.87.61.64.

95 N° 19331
Vends Nec + 2 man. + 8 jx. Prix: 2200F à déb. ou échange contre Superfamicom. Contacter Fabien au 30.31.03.06.

95 N° 19628
Vends Coregraphx + 5 jx + cable mon. Prix: 1500F. Téléphoner au 34.64.57.08.

NEO GEO LYNX

ACHAT

13 N° 19586
Achète jeux Neo-Geo. Vends jeux Megadrive de 200F à 250F. Contacter Cedric au 42.85.45.22.

68 N° 19678
Acète jeux Neo-Geo à tous prix, ch. contacts sur Alsace, vds jx Megadrive, Nes et Gameboy. Contacter Cedric au 89.25.42.91 après 18h30. Annonce sérieuse!!

95 N° 19671
Achète tout ce qui concerne la Neo-Geo. Contacter Couvent Gregory 9 rue Bergeret 95290 Isle Adam.

CONTACT

75 N° 19441
Recherche contact sur Paris susceptible de fournir Rygar, Klax, Pacman ou Ninjagaiden. Contacter Olivier au 43.31.07.15.

ECHANGE

28 N° 19290
Echange Neo-Geo + 8 jx contre Megadrive + 15 jx ou GT + 15 jx. Contacter David au (16) 37.45.92.15. Réponse assurée. Offre unique!!

37 N° 19253
Echange Super Spy contre autre jeu et vds jx Megadrive. Contacter Bertrand au (16) 47.54.50.65.

59 N° 19348
Echange Sengoku (Neo-Geo) contre Alpha Mission 2, Cyber Lip ou Raguy. Si vente du jeu: 1000F. Téléphoner au (16) 20.55.10.12 après 18h (dépt Nord Pas-de-Calais si possible).

62 N° 19473
Echange Lynx, très peu servi, contre Gameboy avec un jeu. Contacter Frédéric 18 rue Paul Eluard 62430 Sallaumines (sur région lensoise uniquement).

91 N° 19406
Echange jeux Megadrive, Nec, Nes, PC contre jeux Neo-Geo, Superfamicom. Contacter Frederic au 60.15.08.45.

VENTE

00 N° 19287
Vds jx Neo-Geo et ach. news. Contacter Guillaume du lundi au samedi au 67.71.21.05 de 17h à 19h.

00 N° 19636
Vends Lynx + 1 jeu + pochette + écout. + transfo. Prix: 850F (achetée en mai 91). Contacter Pierre Antoine au 64.39.77.16 après 18h.

51 N° 19576
Vends Lynx + 4 jeux + pare-soleil + adapt. secteur + comlynx (ss gar. encore quatre mois). Prix: 1500F. Contacter Guillaume au 26.49.99.28 après 17h.

54 N° 19697
Vends Lynx + jeux + alimentation. Prix: 1100F. Contacter Bednarski Franck au 82.20.01.70.

59 N° 19668
Vends jeux Lynx de 50F à 150F. Téléphoner au 20.94.16.67.

68 N° 19556
Vends Lynx + adapt. secteur + 2 jeux + cable (ss gar.). Prix: 850F. Contacter Cedric au 89.81.76.90 après 16h la semaine.

69 N° 19225
Vds Supergraphx + jx + 2 man. Prix: 2990F ou éch. contre Neo-Geo + 1 jeu ou contre Superfamicom + 3 jx. Contacter Nordine au 78.22.41.79.

74 N° 19590
Vends Ghost Pilots sur Neo-Geo: 1000F. Contacter Gilles au 50.51.62.90 entre 19h et 20h.

75 N° 19346
Vds jx Lynx 150F pièce ou le lot de 10: 1250F. Vds également divers. Téléphoner au 43.66.63.89.

75 N° 19430
Vends Lynx + 10 jx et pare-soleil, prise secteur, valise, cable comlynx. Prix: 1600F. Contacter Mathieu au 42.08.83.73.

75 N° 19615
Vends Lynx + 8 jeux + comlynx + transfo. Prix à débattre. Contacter Seb au 47.54.04.72.

78 N° 19255
Vds Lynx + jx + adapt. secteur + comlynx + sacoche (gar. 19/03/92). Prix: 1300F. Contacter Guillaume au 34.87.11.72.

78 N° 19424
Vends Lynx complète + sac + jx. Le tt en état neuf et ss gar. Prix: 1400F. Téléphoner au 39.62.12.75.

78 N° 19555
Vends Lynx + jeu: 700F. Joyst. Atari: 50F. Etc... Contacter Marc au 39.73.59.04.

91 N° 19381
Vends Neo-Geo SNK + 4 jx + 2ème man.. Prix: 2500F. Téléphoner au 69.42.71.76.

93 N° 19289
Vds jx Lynx: 130F pièce ou 2 pour 250F. Poss. éch. Contacter Olivier au 48.54.79.40 ap. 19h.

94 N° 19485
Vends Lynx + transfo. + cable + 7 jeux. Prix: 1400F. Contacter Frederic au 48.90.40.13 à 19h.

95 N° 19327
Vds Lynx + 10 jx + adapt. + pare-soleil + sacoche. Le tt en exc. état. Prix: 1800F. Contacter Franck au 34.50.86.74 le soir. Urgent!

95 N° 19673
Vends Neo-Geo + 3 jx + 2ème man. + memory card. Prix: 4000F à débattre. Contacter Eric au 34.64.63.54 après 19h.

NINTENDO

ACHAT

01 N° 19700
Achète jeux Superfamicom 300F, ach. égal. Nec GT Turbo Express 1000F ou Megadrive jap. 500F. Contacter Yannick Rispoli, Les Pies 01250 Jasseron.

29 N° 19379
Achète Nes seule aux alentours de 300F/350F. Contacter Salou Franck au (16) 98.03.51.14 (Brest).

29 N° 19630
Achète jeux Gameboy de 100F à 130F. Contacter Frederic au 98.92.36.02 entre 19h et 19h30.

38 N° 19291
Achète Superfamicom + 3 jx: 1500F maximum. Contacter Bahr David 56 avenue de la Gare 38450 Vif (ds l'Isere uniquement).

75 N° 19602
Achète jeux Gameboy à 100F. Faire offre à Thomas 55 rue de Plaisance 75014 Paris, tél. 45.42.81.43.

78 N° 19369
Achète jeux pour console Nintendo. Prix: 100F. Téléphoner au 30.88.63.96.

92 N° 19712
Recherche Farace + Mickey pour 400F les 2 sur Gameboy. Contacter Vincent au 47.84.45.51 le mercredi et le jeudi après-midi après 20h30 (les autres jours après 19h).

94 N° 19326
Achète console Nintendo + 10 jx. Prix: 1000F à 1200F max. Contacter Jean-Baptiste au 48.98.30.46 de 18h à 21h.

CONTACT

01 N° 19494
Echange Gameboy + 5 jx ontre Gamegear ou Mastersystem ou autres. Faire offre à Lionel au 78.55.17.14.

26 N° 19467
Un nouveau magazine Gameboy est né. Pour le recevoir, envoyer 10F + 1 timbre à Rixte 26770 Taulignan.

67 N° 19483
Echange Contra sur Gameboy contre news. Contacter Zirnheld Jeremie 23 rue des Hirondelles 67116 Reischtett, tél. 88.20.23.26.

67 N° 19518
Echange jeux Gameboy. Téléphoner au 88.74.92.87 le soir.

78 N° 19684
Achète jeux Superfamicom et ch. contacts cools et durables. Contacter Stef au 30.64.42.78 après 18h(aux alentours de St Quentin en Yvelines).

ECHANGE

30 N° 19270
Ech. Mario 4 ou Final Fight sur Superfamicom contre Pilot Wings, Sim City ou F-Zero. Faire offre à Segay Jérémy 433 chemin du Chalet 30140 Boisset, tél. (16) 66.61.87.88.

30 N° 19401
Echange jeux Nintendo Gameboy. Contacter Noël au (16) 90.25.59.45 après 18h.

44 N° 19573
Echange Gameboy + 5 jeux (le tt état neuf) contre console Nintendo + 5 jeux. Contacter Le Brun Patrice au 40.77.82.81.

59 N° 19620
Echange Bollonfight, Buraïfighter, Supermario 2 et Probotector conte Zelda, Kid Icarus, Pinball... Contacter Miguel au 20.60.12.66 après 18h30.

62 N° 19407
Echange Gameboy + 5 jx + chargeurs piles + boitier contre Nec + jeu ou Megadrive + jeu. Si vente, prix: 950F. Contacter Dezgaug Frederic au (16) 21.71.25.12 après 18h.

75 N° 19282
Echange jeux Superfamicom. Poss. vente news. Ech. Supergraphx contre Amiga ou St. Contacter Sophinath au 40.34.24.88.

75 N° 19577
Vends ou échange Gameboy + 10 jx + loupe + sacoche (si vente: à déb.) contre Megadrive + 2 ou 3 jeux. Contacter Manu au 42.39.00.02 après 17h.

77 N° 19296
Ech. Gameboy + jeux contre Gamegear + jeux. Contacter Bouillon Jean-Philippe 34 rue de Lagny 77400 Saint Thibault, tél. 60.07.70.37.

77 N° 19551
Echange sur Gameboy Gargoyl's Quest contre news. Téléphoner au 64.03.59.74. Urgent!!

93 N° 19237
Ech. Gameboy + cable + jx contre Superfamicom + 1 jeu ou vds le tt pour 990F. Contacter Morad au 43.83.40.99 la semaine après 19h30 ou le week-end après 14h.

93 N° 19566
Echange Gameboy en tbe + emball. + 5 jx contre Megadrive franç. + 2 jx et adapt. Contacter Morad au 43.83.40.99.

VENTE

00 N° 19226
Vds Nes + 3 man. + jx + robot + zapper. Vds jx entre 150F et 250F. Contacter M. Hirsch Frantz au 69.48.92.04.

00 N° 19335
Vends Superfamicom + 7 jeux: 5200F. Possibilité de vente séparée. Contacter Vincent au 47.66.43.57 ou le soir au 43.63.26.99.

00 N° 19403
Vends Gameboy + cable link + ecout. + Tetris: 500F. Vds jeux à 130F pièce. Téléphoner au 48.96.19.95.

00 N° 19476
Vends Nes + 2 man. + Nes Adv. + 3 jeux. Prix: 1400F. Téléphoner au 64.05.85.02 après 18h.

00 N° 19640
Vends Gameboy + 4 jeux. Prix: 700F. Téléphoner au 43.04.07.10 à partir de 19h.

02 N° 19466
Vends Gameboy + gamelight + 7 jeux: 1800F ou échange contre Megadrive 16 bits + 1 jeu. Téléphoner au 23.23.72.53 après 18h.

04 N° 19542
Vends Nes + 6 jeux + pistolet. Prix: 1500F. Poss. vente sép. Contacter Manuel au 92.32.04.81 aux heures des repas.

10 N° 19669
Vends jeux Nes ou échange contre d'autres. Contacter Barbou Laurent au 25.74.98.76.

13 N° 19363
Vds Gameboy + cable + jeux: 700F (port compris). Vds jeu Megadrive: 240F. Contacter Fiere Jean-Michel La Rouvière 83 bd du Repon 13000 Marseille, tél. (16) 91.41.47.52.

13 N° 19385
Vds jx Nintendo de 100F à 150F ou échange contre d'autres. Contacter Frédéric au (16) 91.65.18.36 de 19h à 22h.

13 N° 19386
Vds Gameboy + 4 jx + piles + casque, le tt ss gar. Prix: 950F. Contacter Fabien au (16) 91.93.66.19.

13 N° 19459
Vds Nes + 2 man. + 6 jeux. Prix: 1500F. Téléphoner au 91.50.10.03.

14 N° 19436
Vends Gameboy + jeux + cable pour relier deux consoles, le tout en tbe. Prix: 500F à débattre (boites et notices comprises). Contacter Aurelie au (16) 31.72.55.96.

14 N° 19596
Vends Nes tbe + 2 man. + Nes Adv. + jx. Prix: 990F. Contacter Ludo au 31.82.26.77.

17 N° 19372
Vends jeux Nintendo entre 150F et 250F, vends jeux Gameboy entre 100F et 150F. Ecrire au 34 rue des Appennins 75017 Paris ou téléphoner au 42.63.63.47.

18 N° 19710
Vends Gameboy + 5 jx + batterie: 1100F. Vds Nes + zapper + 6 jx: 1900F. Ach. Megadrive seule: 600F. Contacter Sylvain au 48.56.66.16.

21 N° 19378
Vends Gameboy + 1 jeu + AQ + adapt. Prix: 750F à débattre. Contacter Terrier Bertrand 41 rue Lamartine 21600 Longvic

22 N° 19432
Vends Gameboy + 8 jx. Vds Nec Coregraphx + 5 jx. Contacter Olivier au (16) 96.39.25.06 le midi ou après 19h.

23 N° 19709
Vends jeux Nintendo entre 200F et 300F. Le tt port compris. Contacter Cyril au 55.65.00.17.

24 N° 19248
Vds Superfamicom + cable + sortie audio + 2 jx. Prix: 3200F. ou éch. contre Néo-Géo + 1 jx. Contacter Fabien au 53.09.52.44.

26 N° 19610
Vends Gameboy + access. orig. + 4 jx. Prix: 1000F. Contacter Olivier au 75.46.72.72 après 18h30.

28 N° 19368
Vds Gameboy + 4 jeux + ecouteurs + piles. Le tout pour 900F. Téléphoner au (16) 37.36.73.67.

29 N° 19374
Vends jeux Nes entre 150F et 200F ou échange contre jeux Megadrive. Contacter Landure Stéphane 10 rue Le Lae 29870 Lannilis, tél. (16) 98.04.17.16.

29 N° 19629
Vends jeux Gameboy à 150F pièce. Contacter Jean-Baptiste au 98.74.17.38 entre 19h et 19h30.

30 N° 19370
Vends Zelda 2: 200F à débattre. Contacter Chica Stéphane 13 place Emilien Rousset 30000 Nimes, tél. (16) 66.29.23.18.

31 N° 19224
Vends jeux Nintendo de 75F à 200F. Téléphoner au 61.72.05.60 après 20h.

31 N° 19529
Vends Nes: 440F et Metroïd: 220F. Contacter Lamata Fabrice au 61.23.62.70 ou écrire au 7 bd d'Arcole 31000 Toulouse.

31 N° 19713
Vends ou échange jeux Superfamicom. Vends jeux Megadrive. Contacter Marc au 61.22.18.20, 10 rue Cancé 31000 Toulouse.

33 N° 19329
Vends jeux Nes 200F pièce. Contacter Franck au (16) 56.45.13.17 après 19h.

33 N° 19477
Urgent! Vends Nes + 2 man. + Nes adv. + 9 jx. Prix: 2300F. Contacter Vincent au 56.86.90.92 (Floirac, Gironde).

34 N° 19526
Vends Nes + 3 jeux + robot + Nes Adv. Prix: 1000F. Contacter Sylvain au 67.71.24.67 à 18h.

35 N° 19267
Vds Nes + 4 jx. Le tt pour 990F ou éch. contre Megadrive + 1 jeu. Contacter Guezille Jérome au (16) 99.52.20.71.

36 N° 19617
Vends console Nintendo de luxe ss gar. + pistolet + 3 jeux. Prix: 1000F à débattre. Contacter Guillaume au 54.24.26.35 à partir de 18h.

37 N° 19307
Vds jeux Nintendo de 200F à 300F. ou échange contre Nec. Contacter Raphael au (16) 55.60.69.44 de 17h30 à 19h.

37 N° 19635
Vends Nes + 2 man. + 4 jx + zapper + 6 revues, le tt en tbe. Prix: 800F. Contacter Cédric au 47.27.57.82.

38 N° 19273
Vds Nes tbe: 400F. Vds 3 jx pour 900F ou 200F pièce. Le tt à débattre. Contacter Manu au (16) 76.22.61.94.

40 N° 19365
Vds Nes + jx + Nes Adv. Prix: 1590F. Téléphoner au (16) 58.75.76.60.

42 N° 19451
Vds Nes + 9 jx + Nes Adv. + 2 man. + pistolet + robot entre 900F et 1100F. Contacter Sebastien au (16) 77.22.69.38 après 17h (Saint Chamond 42).

44 N° 19658
Vends jeux Nintendo de 175F à 200F. Contacter Guillaume au 40.70.31.67 après 17h.

45 N° 19413
Vends Gameboy + 6 jx + game light. Prix: 1600F. Contacter Maxime au (16) 38.62.37.69.

45 N° 19501
Vends Gameboy + 4 jeux. Prix: 800F ou échange contre Gamegear + 1 jeu. Contacter J.P. au 38.83.55.77. Urgent!

46 N° 19549
Vends jeux Nintendo à 200F pièce + divers. Téléphoner au 65.37.99.82 après 18h.

56 N° 19537
Vends Gameboy + cable + sacoche + 6 jeux (gar. 6 mois). Prix: 1000F. Téléphoner au 97.40.38.04 après 18h tous les jours.

57 N° 19397
Vends Nes + jx + revues. Prix: 2000F. Contacter Balcerski Martial 7 rue du chemin Creux 57700 Hayange, tél. 82.85.53.95.

57 N° 19530
Vends Nes + 2 man. + pistolet + 5 jx. Contacter Christophe au 82.85.27.81.

59 N° 19280
Vds Gameboy ss gar. + SMB + TMNT. Prix: 600F ou éch. contre Nec ou 2 jx (S. Shinobi, Aleste, Gynoug, Wardner). Contacter Pierre ou Xavier au (16) 27.85.81.21.

59 N° 19633
Vends Nes + 14 jeux. Prix: 2500F. Achète jeux pour toute autre console. Contacter Lallain Cedric 5 allée Carco 59650 Villeneuve d'Ascq.

60 N° 19435
Urgent! Vds Gameboy tbe + cable videolink + jx. Prix: 950F à débattre. Appeler au (16) 44.54.30.72 après 18h et le week-end.

61 N° 19528
Vds Gameboy + 6 jeux + lightboy + sacoche + écout. Le tt en tbe. Prix: 1600F. Téléphoner au 33.27.77.87.

62 N° 19276
Vds jeux Nes 250F pièce ou 400F les deux. Contacter Cyril au (16) 21.09.00.47.

62 N° 19292
Vds Nes + 10 jx. Prix: 2500F ou échange contre Megadrive + jeux ou Gamegear + jeux. Contacter Emmanuel au (16) 21.93.36.14 après 20h.

62 N° 19457
Vends Nintendo + 9 jeux + boite de rangement + pistolet + 2 joyst. Prix: 2800F. Contacter Nicolas au 21.20.52.95 après 17h.

66 N° 19614
Vends jeux Nintendo de 200F à 300F ou échange contre jeux Megadrive. Contacter Jerome au 68.34.13.74. Une réduction aux premiers appels!!

67 N° 19373
Vends jeux Nes de 250F à 300F. Possibilité d'échanges. Téléphoner au (16) 88.09.62.35.

67 N° 19557
Vends ou échange jeux Nintendo. Contacter Boulanger Johann 4 bd Joffre 67600 Selestat, tél. 88.82.80.28.

67 N° 19567
Vends Nes en tbe: 350F. Contacter Joël 24 rue Pascal 67460 Souffelweyersheim, tél. 88.81.83.30 (répondeur).

67 N° 19579
Vends Gameboy + nbrx jx (Mario, Castelvania...) + loupe + sacoche. Prix à débattre. Contacter Pierre au 88.51.12.66.

67 N° 19659
Vends Gameboy + lot de 25 jeux. Prix: 1600F. Contacter Bertrand Denis 28 bd Dostoievsky 67200 Strasbourg.

69 N° 19246
Vds jx Gameboy à 150F pièce + Chips Challenge sur Lynx: 130F (port compris). Contacter Fleischmann Thomas au 78.49.58.21.

69 N° 19360
Vends Gameboy + Game Light + 7 jeux. Prix: 1500F. Téléphoner au (16) 74.26.50.70.

69 N° 19521
Vends jeux Nes environ 200F pièce. Contacter Jeremy au 78.37.72.68.

70 N° 19691
Vends jeux Nes de 200F à 250F. Contacter Costi Eddy 22 rue des Ormeaux 70400 Héricourt, tél. 84.56.72.26.

71 N° 19583
Vends Gameboy déc. 91 + Tetris + ecout. + cable. Prix: 400F. Contacter Emmanuel au 85.82.77.67 après 19h.

72 N° 19605
Vends Gameboy + 8 cart. Prix: 800F ou échange contre jeux Amiga. Contacter M. Landeau 26 rue du Roussillon 72100.Le Mans.

73 N° 19351
Vds Nes: 350F, vds jeux Nes: 200F l'un, 350F les deux, 500F les trois. Vds K7 31 jx: 350F. Vds l'ensemble: 1500F ou échange contre Megadrive + jx. Téléphoner au (16) 79.25.25.74.

75 N° 19229
Vds jeux Nintendo à 200F. Console Nintendo à 390F ou le tt pour 1500F. Contacter Vincent au 48.56.27.33.

75 N° 19231
Vds Nes + Mario. Prix: 500F. Vds aussi jx de 150F à 220F. Contacter Damir au 43.87.68.77.

75 N° 19239
Urgent! Vds Nes + zapper + nbrx jx. Prix: 2900F. Contacter Aymeric de Alexandris 1 place du Pdt Mithouard 75007 Paris, tél. 43.06.01.02.

75 N° 19243
Vds console Nes: 3500F (4 man. et jx inclus). Contacter Erwann au 40.24.23.28, n'appeler que pour acheter et non pas pour discuter!!

75 N° 19261
Vds Gameboy + jx, le tout en tbe. Prix: 1000F. Ech. nbrx jx Nec. Ecrire à Ivty Keo 18 rue de l'Odeon 75006 Paris. Réponse assurée!!

75 N° 19302
Vds jx Nes ou man. Nes Adv. à 200F pièce. Vds jx Gameboy à 100F. Contacter Arnaud 209 rue de Belleville 75019 Paris, tél. 42.02.55.72 vers 17h30.

75 N° 19303
Vds jx Superfamicom, vds Gameboy +jx, vds jx Nes, vds consoles VCS 2600 + jx. Contacter Volker Frederic 7 cité Martignac 75007 Paris, tél. 45.55.05.75.

75 N° 19353
Vends Nes + 10 jx + 2 man. + Nes Adv. + transfo. Prix: 3000F. Vds Golden Axe sur MGD: 200F. Contacter Lopes Frederic au 42.27.06.60 entre 18h et 19h.

75 N° 19371
Vends Gameboy + 2 jx + écouteurs stéréo. Prix: 400F. Contacter Olivier au 43.40.41.29.

75 N° 19377
Vends jeux Nes en tbe + docs liste sur demande. Ecrire à Beretzki Daniel 30 rue Rambuteau 75003 Paris.

75 N° 19448
Vds Nintendo + Nes Adv. + man. + 3 jx, peu servi (gar. 06/92). Prix: 1200F. Téléphoner au 48.07.82.64 après 19h.

PETITES A

75 N° 19468
Vends Nintendo en tbe + nbrx jx. Prix à débattre. Contacter Zeitoun Cyril 23 rue Weber 75116 Paris, tél. 45.00.09.23.

75 N° 19471
Vends nbrx jeux Nes de 150F à 200F. Téléphoner au 46.22.98.44.

75 N° 19474
Vends Gameboy + jeux: 1200F. Echanges jeux Nec. Ecrire à Keo Ivty 18 rue de l'Odéon 75006 Paris.

75 N° 19495
Vends Superfamicom + 5 jx + mon. coul. Prix: 4700F. Prix ss mon.: 4000F. Contacter Jean-Christophe au 45.79.52.90.

75 N° 19509
Urgent! Vds Nes + zapper + 12 jx. Prix: 2800F. Contacter Aymeric de Alexandris au 43.06.01.02.

75 N° 19519
Vends Gameboy + 10 jx + gamelight + boites et notices. Prix: 900F. Contacter Xavier au 45.72.54.80 après 18h (sur Paris exclusivement).

75 N° 19533
Vends Nes + robot + pistolet + quadrupleur + 12 jx. Prix: 4500F à débattre. Poss. vente sép. Contacter Guillaume au 45.63.28.29 de 17h à 20h ou écrire à 217 rue du Fg St Honoré 75008 Paris.

75 N° 19574
Urgent! Vends console Nintendo + 12 jeux. Prix intéressant (2500F). Contacter Alexandre au 43.40.01.00.

75 N° 19595
Vends Gameboy + Tetris + Marioland. Prix: 450F. Contacter Tomasso Mathieu au 42.09.46.26.

75 N° 19618
Vends Nes + 2 man. + pistolet + 4 jx. Vends jx Gameboy de 140F à 180F. Contacter Olivier au 42.94.17.45 (Paris).

75 N° 19645
Vends Gameboy + 8 jeux: 900F à débattre ou échange contre Gamegear + 3 jx. Contacter Emerick au 45.25.08.44 de 18h à 21h (Paris et région parisienne).

75 N° 19656
Vends jx Nes à 200F. Vds jx Gameboy entre 100F et 150F. Téléphoner au 42.02.55.72.

76 N° 19269
Vds jx Gameboy, prix à débattre. Contacter Mathieu au (16) 35.82.71.30.

76 N° 19431
Vends Nes + jeux ou échange contre Neo-Geo + jx ou contre MSX2 + jx. Contacter Olivier au (16) 35.75.79.58.

76 N° 19580
Vends Gameboy + 8 jx (le tt dans emball. d'orig.). Prix: 1800F. Contacter Vincent au 35.78.23.08.

77 N° 19294
Vends Nes + 4 jx. Prix: 1250F. Contacter Mathias au 64.28.84.76.

77 N° 19321
Vends ou échange Gameboy avec Smart Boy et 9jx contre Megadrive. Si vente, prix: 1300F. Contacter Antoine au 60.69.64.67.

77 N° 19322
Vends jeux Gameboy entre 100F et 150F. Vds jx sur Nes entre 150F et 200F. Contacter Cedric au 64.39.22.28 après 18h.

77 N° 19420
Vds jx Nes 250F ou échange contre d'autres. Contacter Mickael au 60.01.10.86 le soir.

78 N° 19258
Vds Nes + 8 jx en tbe. Prix: 2500F poss. vente séparée des jx entre 250F et 300F. Contacter Asim au 39.74.90.06 après 18h. Pour tout achat, un petit cadeau en prime!!

78 N° 19301
Vends jx Nintendo état neuf: 200F pièce, vds joyst. 100F, Nes Adv. 250F. Le tt en tbe. Contacter Fridi Kemal 6 rue Richaud 78000 Versailles, tél. 39.51.04.45.

78 N° 19312
Vds Nes + 2 man. + 3 jx + Nec + 1 man. + 4 jx. Prix: 1700F ou échange contre Megadrive (f ou j) + 2 man. + 3 jx. Contacter Samuel au 39.72.53.78.

78 N° 19426
Vds Nes + 2 man. + zapper + 2 jx. Prix: 650F. Contacter Michael au 34.82.99.18 après 18h.

78 N° 19513
Vends Gameboy + 5 jeux + cable. Prix: 700F. Téléphoner au 39.69.83.94 après 18h.

78 N° 19679
Vends jeux Gameboy à 100F, dans emball. d'orig. Faire offre à Melchior Guillaume 36 rue de Flicourt 78520 Limay.

80 N° 19364
Vends Gameboy + 6 jeux. Prix: 1100F. Contacter Jacques Olivier au (16) 22.80.00.08 après 19h.

85 N° 19683
Vends Nes + zapper + 8 jx. Le tt en tbe. Prix: 1500F. Contacter Jean-François au 51.94.36.31.

87 N° 19624
Vens jeux Gameboy à 150F pièce ou le lot de 3 pour 410F. Contacter Arquié Mathieu 23 rue Surcouf 87100 Limoges-Landouge.

88 N° 19606
Vends Gameboy + 2 jeux. Vends ou échange jeux Nintendo. Contacter Benoit au 29.63.46.04.

91 N° 19408
Vends jeux Gameboy de 80F à 90F. Contacter Julien au 69.09.16.95 le week-end.

91 N° 19410
Vds Nes + 7 jx + pistolet. Prix: 1200F ou échange contre Megadrive + 1 à 3 jx + 2 man. si poss. Contacter Matthieu au 69.01.82.60.

91 N° 19428
Vds Nes + 2 man. + 5 jx + zapper. Prix: 1000F. Contacter Bertrand au 69.01.54.79.

91 N° 19447
Vends Nes peu servi, état neuf + 7 jeux. Prix: 2200F. Contacter David au 60.78.59.54.

91 N° 19475
Vends Gameboy + 6 jeux: 800F. Vds les jeux séparés de 100F à 150F. Vends jeux Sega de 50F à 150F. Contacter Stéphane au 69.41.91.79.

91 N° 19523
Vends Nes + 5 jeux + zapper. Prix: 1800F. Contacter Philippe au 69.43.54.68.

91 N° 19616
Vends Gameboy + 9 jx + gamelight + cable, le tt en tbe. Prix: 990F. Téléphoner au 69.09.40.92.

91 N° 19690
Vends jeux Nes à 250F pièce ou le lot de 4 pour 600F. Contacter Held Christian 17 av. des Pylones 91170 Viry Chatillon.

92 N° 19245
Vds Nes + 3 man. + jx. Prix: 2500F. Poss. vente séparée. Contacter M. Convert Patrick au 47.92.06.59.

92 N° 19250
Vds Nes + jx + Nes Adv. + 2 livres de solution + revues. Prix: 4000F poss. vente séparée. Contacter Emmanuel au 46.03.11.94.

92 N° 19257
Vends jx Nes 200F pièce. Contacter Laurent au 48.25.36.79 après 19h.

92 N° 19285
Urgent! Vds Gameboy: 400F. Megaman: 200F. Vds aussi autres jx de 150F à 180F. ou éch. contre Gamegear + jx. Contacter Frédéric au 47.74.92.84 de 18h à 21h.

92 N° 19295
Vends nbrx jeux Nes de 150F à 350F (état neuf, boite + notice). Cherche jx Megadrive. Contacter Christophe ou Erwann au 46.24.21.19.

92 N° 19300
Vds Gameboy + 6 jx. Prix: 1100F poss. vente séparée. Contacter Cleret Julien 5 bd Anatole France 92100 Meudon, tél. 45.34.30.13.

92 N° 19433
Vends jeux Nes à 200F pièce. Contacter Vackier Thierry 254 rue Adolphe Pajeaud 92160 Anthony.

92 N° 19445
Vends Gameboy bon état + 6 jeux + loupe + pochette de rangement + game light. Prix: 1200F. Contacter Michael au 46.67.38.88 après 18h.

92 N° 19455
Vends Nes de juin 1991 + 3 jeux. Prix: 650F. Contacter Olivier au 46.61.33.93.

92 N° 19480
Vends Gameboy + 4 jeux + gamelight + 650F. Contacter Romain au 47.09.56.69.

92 N° 19539
Urgent! Vds Nes + 2 man. + pistolet + 6 jeux. Prix à débattre. Contacter Pierre-François au 46.61.31.96.

92 N° 19714
Vends Gameboy (juin 91) + 11 jeux + gamelight + sacoche + cable. Prix: 1975F. Contacter Eric au 46.03.92.37 vers 18h30.

93 N° 19324
Vends Gameboy + 5 jeux: 1000F. Contacter Josselin au 48.37.51.37.

93 N° 19337
Urgent! Vds Nes + 2 man. + 3 hits, en tbe et ss gar. Vds aussi CPC 464 mono + nbrx jx + 2 man. Prix très intéressants! Tél. 48.31.24.33 après 19h.

93 N° 19404
Urgent! Vends Nes + 2 man. + 2 jx. Prix: 600F. Téléphoner au 42.43.71.38.

93 N° 19481
Vends Nemesis sur Gameboy (état neuf avec boitier). Prix: 150F. Contacter Christophe au 48.48.65.02 après 19h30, le week-end.

93 N° 19482
Vends Gameboy + jeux + cable + casque. Prix: 700F. Contacter Emmanuel au 48.49.27.05, Rue du Chemin de Fer Prolongé 93140 Bondy.

93 N° 19502
Vends jeux Nes, grand choix, en tbe, à 180F pièce. Vds Joyst. Nes Adv. pour 100F. Contacter Arnaud au 43.88.27.57.

93 N° 19603
Vends Nes + 2 joy. + 5 jeux. Prix: 2000F à débattre. Contacter Nicolas au 43.88.29.89.

93 N° 19625
Vends jeux Nintendo à 200F pièce ou le lot de 9 pour 1650F. Contacter Laurent au 48.65.12.14, 3 rue Emile Zola 93150 Le Blanc Mesnil.

94 N° 19238
Vds nbrx jx Nes pour 6500F ou la console + man. adv. + zapper, prix: 6900F. Contacter Christophe au 43.99.92.72.

94 N° 19309
Vds console Nintendo + jx, tbe. Prix: 600F. Contacter Budet Sébastien 3 rue Germaine Tailleferre 94110 Arcueil, tél. 45.47.43.41.

94 N° 19325
Vends jeu Famicom: 100F. Vds jeux Megadrive: 250F pièce. Contacter Steve au 46.72.17.09.

94 N° 19380
Vends jeux sur Gameboy 100F pièce. Contacter Antoine au 48.76.18.84 après 18h30 toute la semaine (Paris ou reg. paris. si possible).

94 N° 19415
Vends jx Nes de 100F à 250F ou échange contre jx Megadrive j ou f. Téléphoner au 43.96.99.77 après 17h sauf le week-end.

94 N° 19423
Vends ou échange jx Nintendo contre Megadrive + 1 jeu. Contacter Pereira Christophe au 46.82.39.97.

BON POUR UNE P.A. GRATUITE

Vous avez une Petite Annonce à passer? Aucun problème! C'est GRATOS en plus... Cochez les cases, remplissez la grille et hop... vous nous envoyez tout ça dans une enveloppe timbrée et elle aura une chance de paraître dans le JOYPAD N°4 qui sortira vers le 15 Decembre.

Votre département : ☐ ACHAT ECHANGE VENTE

❑ SEGA ❑ NINTENDO ❑ NEC ❑ NEO GEO - LYNX **N°4**

JOYPAD • PA • 103 Boulevard Mac Donald • 75019 PARIS

94 N° 19456
Vends Gameboy + 6 jx + cable + écouteurs. Prix: 1000F. Contacter Bertrand au 43.86.04.60.

94 N° 19464
Urgent! Vends Nintendo 8 bits: 350F. Vds jx Nintendo 200F pièce. Contacter Nicolas au 48.99.97.99 après 17h30 (sur Créteil).

94 N° 19503
Vends Nintendo 8 bits + 2 jeux. Prix: 600F. Contacter Robin au 43.39.91.43 (Créteil).

94 N° 19547
Vends Gameboy + 6 jx état neuf encore ss gar.. Prix: 800F. Contacter M. Dulac 9 rue Henri Dumant 94510 La Queue en Brie, tél. 45.93.02.93 à partir de 16h30.

94 N° 19548
Vends Gameboy + 5 jeux (emballages d'origine). Prix: 1300F. Contacter Pichot Olivier au 48.89.45.26 après 17h.

94 N° 19623
Vends Nes + pistolet + 3 jeux. Le tt en tbe. Prix: 800F à débattre. Contacter Djamel au 43.82.10.93.

94 N° 19657
Vends Nes avec deux jeux. Prix: 650F. Contacter Christophe au 48.98.08.88.

94 N° 19688
Vends Nes + 2 man. + zapper + 6 jx, le tt en tbe et ss emball. Prix: 1600F. Contacter Bernard au 43.74.19.23 après 18h (région parisienne).

95 N° 19540
Vends Nes + nbrx jeux. Prix: 4200F. Contacter M. Veler Marian au 39.37.03.96 après 19h.

95 N° 19585
Vends Gameboy + 3jeux. Prix: 600F. Tél. au 39.47.00.13 ou écrire au 15 bd Jean Allemane 95100 Argenteuil.

95 N° 19597
Vends Nes + 6 jeux. Prix: 1450F. Contacter Brice au 34.16.67.20 après 18h.

95 N° 19696
Vends Nes + 2 jx: 500F, vds jeux divers de 150F à 250F. Vds Nes Adv. + 1 jeu: 500F. Contacter Sebastian au 39.61.54.82 après 19h.

SEGA

ACHAT

00 N° 19286
Achète nbrses cart. Megadrive. Achète également tte cart. pour autres consoles. Contacter Stéphane pour offre au 64.97.94.27.

00 N° 19402
Achète cassettes Master entre 200F et 300F. Contacter Florent au 68.73.81.71.

22 N° 19249
Cherche jx Megadrive (F) 150F. Recherche personne m'ayant téléphoné habitant à Dinan. Contacter David au 96.29.11.79 le dimanche.

26 N° 19384
Achète Megadrive + 1 jeu pour 800F. Contacter J.P. Camille au (16) 75.07.48.04.

35 N° 19664
Recherche Megadrive ou Superfamicom. Contacter Van Huong Gregory 210 rue de Brest 35000 Rennes.

42 N° 19619
Achète Megadrive jap. avec joypad(s) et sans jeux. Contacter Philippe au 77.37.95.81.

45 N° 19517
Urgent! Achète jeux Megadrive à moins de 250F. Contacter Maillot Emmanuel 5 rue Emile Davoust 45000 Orléans, tél. 38.62.32.97.

49 N° 19486
Recherche Megadrive + 1 jeu à moins de 700F dans le Pays de Loire. Téléphoner au 41.87.40.86 après 18h.

54 N° 19293
Achète jeux Megadrive à prix raisonnables! Contacter Mangin Patrice 1 chemin de Fourchevoie 54380 Saizerais, tél. 83.24.58.05.

62 N° 19328
Cherche jeux sur Megadrive, prix entre 200F et 250F. Contacter Alain au (16) 21.53.44.58.

75 N° 19228
Ach. Game Gear ss emball. et jeu Columns pour 700F. Contacter Chenot Alexis 6 rue de Bellechasse 75007 Paris.

75 N° 19544
Cherche Megadrive japonaise. Avec jeux si possible. Prêt à payer le prix! Contacter Adrien au 45.27.02.26, 19 rue Erlanger 75016 Paris.

75 N° 19637
Achète adaptateur 8 bits pour Megadrive à 300F + 1 jeu. Vds console CBS + 2 jx + 2 man. Poss. échange. Contacter David au 45.67.39.92.

84 N° 19394
Achète, vends et échange tous jeux sur Megadrive. Envoyer liste et prix à Hocq Nicolas 32 rue Frédéric Mistral 84150 Jonquières.

92 N° 19414
Achète Megadrive 1500F maximum avec au moins 6 ou 8 jx. Contacter David au 49.11.10.88, 49 bd de la Republique 92210 Saint Cloud.

92 N° 19706
Achète Megadrive avec deux manettes et un jeu pour 1000F. Contacter Stanislas au 46.04.89.45 après 17h.

93 N° 19317
Achète jx Megadrive 250F maximum. Contacter Gilles au 48.39.12.95.

93 N° 19323
Achète ts jx Megadrive avec boites et notices (français de préf.). Envoyer listes et tarifs à Kong Viu-Yiep 20 rue de la Procession 93250 Villemomble.

93 N° 19338
Achète Fantasia ou Super Monaco GP sur Megadrive, maximum 200F. Tél. 48.91.25.01 après 20h.

93 N° 19463
Achète tous jeux sur Megadrive f ou j avec boites et notices, si possible à bas prix. Ecrire à Kong Viu-Yiep 20 rue Procession 93250 Villemomble.

93 N° 19469
Achète Gamegear + jeux. Le tout état neuf à petit prix. Contacter Alexandre au 43.88.38.09 (sur Paris et région parisienne uniquement).

95 N° 19332
Achète ou échange jeux Megadrive (news et oldies). Contacter Raphael au 39.37.01.21 à partir de 19h.

95 N° 19600
Echange Megadrive + 9 jx contre Supergraphx + jeux. Achète aussi jx Nec à bas prix. Faire offre à Launay Alexandre 23 rue du Moutier 95300 Ennery.

CONTACT

33 N° 19478
Echange jeux Megadrive contre d'autres. Contacter Georges Bernazeau au 56.04.23.04 après 20h.

38 N° 19674
Cherche contacts sérieux sur Gamegear. Contacter Matt Denis au 76.08.15.51. Réponse assurée!

65 N° 19500
Vds jeux Megadrive version jap. à 250F. Contacter Christophe au 62.36.42.77.

78 N° 19497
Recherche contacts sur Gamegear dans Paris et banlieue. Contacter Frederic 3 place Pierre Bonnard 78280 Guyancourt, tél. 30.57.01.68. Réponse assurée à 100%

82 N° 19490
Achète, vends et échange jeux Megadrive. Contacter Gérard au 86.63.00.50.

87 N° 19634
Cherche contacts en Limousin pour créer club Megadrive. Contacter Lambel Julien au 55.76.02.45.

91 N° 19487
Echange jeux Megadrive contre d'autres. Vends Gameboy + 2 jx: 600F, vds SMS + 4 jx: 600F. Contacter David au 69.89.21.74.

92 N° 19256
Vds fanzine consoles "Game Over" pour 4F en timbres. Contacter Drougard François 4 rue du Tintoret 92600 Asnières ou écrire en bal Gameover sur le 3615 Joystick.

ECHANGE

06 N° 19390
Echange jeux Megadrive contre d'autres. Contacter Olivier 37 rue Verdi 06000 Nice, tél. (16) 93.88.86.89.

14 N° 19362
Echange jeux Megadrive japonaise. Contacter Olivier au (16) 31.89.32.23.

21 N° 19343
Echange jx Megadrive. Téléphoner au (16) 80.74.33.03 après 19h.

33 N° 19288
Ech. Megadrive + 2 man. + 6 jx contre 8 jx Coregraphx ou Supergraphx. Contacter Calandreau Alban 2 place Saint Pierre 33000 Bordeaux, tél. 56.02.44.59.

37 N° 19260
Ech. Forgotten World, Ghostbuster et Battle Squadron contre jx de sport ou vds 220F pièce ou le lot 600F. Vds aussi jx Nec. Contacter David au (16) 47.51.48.55 (Tours).

38 N° 19275
Vds ou éch. sur Megadrive nbrx jx. Contacter Bernard au (16) 76.77.43.15 (Grenoble).

38 N° 19347
Echange nombreux jeux sur Megadrive. Appeler au (16) 76.56.90.55 à 19h.

38 N° 19694
Echange jeux Megadrive. Faire proposition à Gérald au 76.89.21.16.

44 N° 19251
Ech. megadrive (j) + 2 man. + 7 jx contre Amiga 500 + souris + 1 man. Contacter Jean-François au 40.04.30.33.

44 N° 19375
Echange jeux sur Megadrive japonaise. Contacter Lorec Julien au (16) 40.04.63.77.

54 N° 19680
Vends ou échange jeux Megadrive. Contacter Richard Thierry 25 rue Ernest Renan 54520 Laxou, tél. 83.90.10.44.

59 N° 19315
Ech. ou vends jx Megadrive. Recherche Hell Fire, Gynoug, New Zeal. St.... Echange aussi sur Superfamicom. Contacter Marc au (16) 28.24.09.78.

59 N° 19581
Echange jeux Megadrive franç.. Contacter Lebrun Sylvain au 27.43.97.10 après 18h30.

70 N° 19701
Echange Alien Storm, Last Battle... contre Element Master, Wrestle War... (sur Megadrive). Contacter Michael au 84.75.64.73.

75 N° 19227
Echange jx Megadrive (7) contre Superfamicom + man. + 1 jeu. Contacter David au 45.67.39.92 avant 20h.

75 N° 19234
Echange jeux Megadrive. Contacter Anjubeau Claude 44 rue de la Fédération 75015 Paris, tél. 47.83.48.65 après 18h.

75 N° 19438
Echange Gameboy + 8 jeux contre Gamegear + 6 jeux + adapt. gamegear. Contacter Olivier au 45.82.71.83 après 18h.

78 N° 19661
Echange Megadrive + 3 joyst. + 3 jeux contre trois jeux Neo-Geo Aso 2 + autres (valeur de la MGD: 6000F). Contacter Jacky au 30.99.31.44.

84 N° 19392
Echange jeux Sega contre d'autres ou vds à 250F. Téléphoner au (16) 90.46.46.83 après 18h.

85 N° 19265
Ech. jx Megadrive. Réponse assurée. Contacter Le Goff Franck Route de la Rochelle 85200 Fontenay le Comte.

91 N° 19279
Echange jeux Megadrive (les meilleurs hits!). Rech. PGA Tour Golf, Lakers, Musa, Batman... Contacter Fabrice au 60.75.42.79.

91 N° 19333
Echange jx Gamegear, ch. contact sur Gamegear, vds ou éch. jx Lynx. Contacter Autour Fabrice 44 rue Pierre Brossolette 91350 Grigny, tél. 69.06.87.80.

91 N° 19419
Echange Amiga + phaser + joyst. + nbrx jeux contre Megadrive + jeux ou autre console + jeux. Si vente, prix: 2800F. Contacter Wattin Christophe 31 cité Rozanoff 91220 Bretigny, tél. 60.84.48.93.

92 N° 19359
Echange ou vends jeux sur Megadrive française. Téléphoner au 47.24.30.37.

92 N° 19484
Vends ou échange jeux sur Megadrive. Contacter Aurélien au 46.57.07.06 (Montrouge 92120).

93 N° 19358
Echange Megadrive + 3 jx contre Neo-Geo + 2 jx. Contacter Christophe au 48.66.42.70 (région parisienne si possible).

93 N° 19405
Echange PC Engine + 7 jx contre Megadrive (f) + jeux. Contacter Stan au 48.02.12.96 (Paris uniquement).

93 N° 19631
Echange Megadrive franç. ss gar. + 4 jx + joyp. contre Nec GT Turbo ss jeux. Contacter Benoit au 43.02.25.89.

94 N° 19376
Echange jeux sur Mastersystem. Contacter Etienne au 46.60.94.64.

PETITES ANN

94 N° 19439
Echange Megadrive + nbrx jx contre Superfamicom + 6 jx. Téléphoner au 43.89.38.14 après 20h.

95 N° 19345
Echange ou vends (250F) jeux sur Megadrive (f). Appeler au 34.69.82.71 après 18h et le samedi après 11h30.

95 N° 19651
Achète, vends et échange nbrx jx sur Nec, Megadrive, Superfamicom. Téléphoner au 39.60.70.38.

VENTE

00 N° 19452
Vends jeux Mastersystem. Contacter Stéphane au 43.56.67.09.

00 N° 19465
Vends Megadrive + jeu (ss gar.). Prix: 700F ou avec 2 jx: 900F. Contacter Erwan au 46.55.06.60.

00 N° 19591
Vends Megadrive + 5 jeux + 2 man. + adapt. jx jap.. Le tout en tbe. Prix: 2500F. Téléphoner au 40.05.06.65.

01 N° 19699
Vends jeux Megadrive 200F. Contacter Collet Jean-Yves au 78.91.06.04.

02 N° 19313
Vds Mastersystem + 2 man. + jx: 600F. Contacter Kevin au (16) 23.70.03.28 avant 19h30.

02 N° 19352
Vds Sega 8 bits + joyst. + jeu: 400F. Vds divers Sega. Le tout en tbe avec notices et boitiers. Vente en lot ou séparée. Téléphoner au (16) 23.82.05.28.

06 N° 19271
Vds Megadrive (f) + jx + 2 joyst. (pad Pro 1 et Pro 2). Prix: 3490F. Contacter Laurent au (16) 93.35.64.19.

10 N° 19676
Vends jeux Mastersystem à 90F pièce ou le lot de 5 pour 390F. Contacter Patrice au 94.30.81.34.

10 N° 19677
Vends Megadrive + joyst. + jeux, le tt en tbe. Prix: 2300F. Téléphoner au 25.79.03.14.

10 N° 19704
Vends Gamegear + 2 jeux. Prix: 1100F à débattre. Vds Gameboy + Tetris: 450F. Achète jeux Nec. Contacter Julien au 25.40.98.98.

13 N° 19268
Vds jx Megadrive pour 200F. Contacter Nicolas au (16) 42.96.65.32.

13 N° 19272
Vds Megadrive + 4 jx + adapt. jap.. Prix: 1800F ou éch. contre Amiga 500 + jx. Contacter Thierry au (16) 91.74.08.21.

13 N° 19281
Vds Megadrive (f) + 3 jx + 2 man. Prix: 1000F. Jeux: 200F pièce. Contacter Predo Roger au (16) 42.89.05.18.

13 N° 19538
Vds Mastersystem + joyst. + 2 man. + 7 jx. Le tt pour 1800F. (avec boites et notices). Contacter Guirao Boris 324 Les Ruches, Bat. B2 13013 Marseille, tél. 91.70.39.25 après 19h.

13 N° 19587
Vends Sega 8 bits + 8 jx, le tout en tbe et avec pistolet et livre de secrets Sega. Téléphoner au 91.75.53.54 après 17h (sur Marseille uniquement).

13 N° 19592
Vends jeux Megadrive à 250F. Les jeux en versions jap. Contacter Philippe au 42.27.06.79 (sur Aix uniquement).

13 N° 19663
Vends Megadrive franç. achetée en avril 91 + 6 jx + adapt. jap. + cadeau. Prix: 1950F. Contacter M. Tabet Vincent 84 chemin du Merlan, rés. Anais, bat. D 13014 Marseille.

13 N° 19711
Vends jeux Megadrive à 250F pièce ou le lot de 6 pour 1000F. Contacter Patrick au 42.61.07.30 après 18h (région Aix en Provence, Marseille).

14 N° 19670
Vends cassettes de jeux Sega à prix intéressants. Téléphoner au 31.63.72.09 le soir.

16 N° 19314
Vds jeux Megadrive de 200F à 250F ou lot de 4 pour 800F. Contacter Romain 153 rue Jules Ferry 16000 Angouleme, tél. (16) 45.92.91.26.

21 N° 19575
Vends jeux Megadrive jap. de 150F à 200F. Téléphoner au 80.46.09.16 aux heures des repas.

22 N° 19692
Vends Megadrive jap. + 8 jeux. Prix: 1800F. Téléphoner au 96.55.91.14 (région Paimpol uniquement).

23 N° 19608
Vends jx Megadrive de 200F à 250F. Contacter Dara au 48.68.41.52.

27 N° 19460
Vends jeux Mastersystem de 50F à 150F. Contacter Christophe au 35.23.14.84 le mercredi.

30 N° 19437
Vends Gamegear + jx + 6 piles recharg. Prix: 900F. Contacter Romain au (16) 90.25.14.39.

30 N° 19675
Vends Megadrive + nbrx jeux. Prix: 3490F, poss. échange contre Superfamicom. Téléphoner au 66.38.21.68.

31 N° 19411
Vds Mastersystem + 6 jeux. Prix: 1200F à débattre. Possible vente au détail. Téléphoner au (16) 61.72.49.54 après 19h.

31 N° 19681
Vends Mastersystem + 5 jeux. Prix: 800F. Contacter Nicolas au 61.92.61.68 après 18h.

33 N° 19264
Vends 6 cartouches Nes: 1200F le lot ou 250F pièce. Contacter Jousse François au (16) 56.06.24.35.

33 N° 19512
Vends jeux Megadrive versions japonaises. Contacter Olivier au 56.58.71.29 après 19h.

33 N° 19535
Vends Mastersystem complète en tbe + 7 jeux. Prix: 1000F. Contacter Pierre au 56.91.52.64 après 20h.

34 N° 19241
Vds ou éch. Amstrad CPC 6128 + nbrx jx. Prix: 2500F contre Megadrive (F) ou Supergraphx + 1 jeu. Contacter Yann au 83.20.43.53 (frais de port inclus).

34 N° 19589
Vends jx Megadrive à 200F. Contacter Julien au 67.71.89.87 après 18h30.

35 N° 19389
Vds Mastersystem + pistolet + manette + rapid fire. Prix: 500F. Vds aussi jeux de 50F à 200F pièce. Contacter Ludovic Sancier au (16) 99.52.60.26.

38 N° 19553
Vends jeux Mastersystem (Double Dragon, Chase HQ...) environ 150F ou échange. Ch. aussi contact sur Gameboy. Contacter Michael au 76.25.09.24 après 17h30.

38 N° 19562
Vends jeux Megadrive à 200F. Cherche aussi contacts sur Neo-Geo et Amiga (sur le 38 et le 69). Contacter Pascal au 74.90.27.50.

38 N° 19601
Vends Megadrive + 2 man. + nbrx jx, valeur: 15000F vendu 6500F. Contacter Jean-Pierre au 76.54.00.63 après 18h. Ne vends pas par correspondance!

44 N° 19356
Vds Mastersystem + pistolet + jx. Le tt en bon état. Prix: 1600F. Poss. vente séparée. Contacter Matthieu au (16) 40.29.63.29 après 19h.

45 N° 19687
Vends Mastersystem + 2 man. + pistolet + lun. 3D + nbrx jx. Prix: 6000F. Contacter Devernois Max 11 rue du Chateau d'eau 45520 Chevilly, tél. 38.80.11.94.

47 N° 19650
Vends jeux Megadrive franç. et jap. de 150F à 290F. Contacter Raphael au 53.94.47.02 de 12h15 à 13h40 et de 17h15 à 21h15.

54 N° 19242
Vds jx Megadrive. Possibilité d'échange. Contacter François ou Laurent au 83.82.08.83 après 18h.

54 N° 19715
Vends Megadrive f. + 2 joyp. + adapt. jap. + 4 jx. Prix: 1200F. Contacter Denis au 83.56.29.75.

56 N° 19491
Vends jeux Megadrive de 220F à 280F. Contacter Delcher Arnaud 39 rue Brizeux 56100 Lorient, tél. 97.64.31.68.

57 N° 19254
Vds jx Megadrive 300F pièce, vds jx Superfamicom. Contacter Dinino Jean-Pierre 10 av. Jean Mermoz 57290 Fameck, tél. 82.58.11.23.

57 N° 19546
Vends jeux Mastersystem à moitié prix! Téléphoner au 87.77.96.06.

57 N° 19552
Vends Megadrive franç. + 5 jeux. Prix: 1700F. Ou échange contre Megadrive jap. + jeux. Urgent!! Téléphoner au 82.57.08.81.

57 N° 19641
Vends Megadrive + 2 joyst. + 5 jeux, le tt en tbe et ss gar. 5 mois. Prix: 1500F. Contacter Didier au 82.34.37.63 ou au 82.82.76.47.

59 N° 19247
Vds Mastersystem + 2 jx: 400F. Vds jx Mastersystem 100F pièce. Vds jx Nes 150F. Contacter Dekeuwer Vincent 17 place Froissart 59300 Valenciennes, tél. 27.42.36.36.

59 N° 19341
Vds jx Megadrive entre 150F et 250F, vds jx Nes 200F, vds jx Gameboy 100F. Achète jx Superfamicom. Tél. (16) 20.05.50.21 après 18h.

59 N° 19686
Vends Gamegear + 3 jeux. Prix: 1200F. (+ adapt.). Téléphoner au 27.37.41.54.

60 N° 19398
Vds Sega 8 bits + 7 jx. Prix: 1500F à débattre ou échange contre Megadrive avec ou sans jeux. Vds Amstrad + nbrx jx + 3 joyst. + doubleur + meuble. Prix: 4000F. Téléphoner au (16) 44.87.07.12.

60 N° 19653
Vends Gamegear + 3 jeux. Prix: 950F. Contacter Kremp-Bouilliez Eric au 44.21.29.45.

61 N° 19319
Vends Megadrive franco-jap. + 7 jx. Prix: 3000F à débattre. Vds Gameboy + 7 jx: 1400F. Contacter Seb au (16) 33.24.15.62 le week-end.

62 N° 19339
Vends ou échange jeux Mastersystem avec boitiers et notices, le tt en tbe. Tél. (16) 21.49.36.13.

62 N° 19442
Vends ou éch. jx Megadrive état neuf. Téléphoner au (16) 21.31.60.09 après 18h.

62 N° 19489
Vends jx Sega 8 bits à 80F pièce. Contacter Laurent Stéphane au 21.79.81.55.

62 N° 19564
Vends sur Megadrive jap. Super Real Basket Gen 270F et autres jeux de 140F à 300F. Contacter David au 21.76.83.49.

63 N° 19611
Echange Hellfire contre Thunderforce 3 ou Gynoug, Fantasia contre Alienstorm... Téléphoner au 73.79.40.22 après 20h.

64 N° 19705
Vends Megadrive + 2 man. + jeux + access. Prix à débattre. Contacter Iban au 59.20.75.14.

67 N° 19644
Vends ou éch. jeux Megadrive. Téléphoner au 88.98.09.16 ou écrire au 5 rue de Nordhouse 67150 Schaeffersheim.

69 N° 19340
Vds Mastersystem 2 (sept. 91) + control pad + Light Phaser + control stick + 8 jx. Prix: 2000F. Tél. (16) 74.26.39.64 après 19h.

69 N° 19382
Vends Mastersystem + 9 jx + 2 man. + boites et notices. Prix: 1400F. Contacter Ludovic au (16) 78.59.66.37. Pas sérieux s'abstenir. Urgent!!

69 N° 19511
Vends Mastersystem + 9 jeux. Prix: 1400F. Contacter Kohler Ludovic 4D chemin des Hermières 69340 Francheville, tél. 78.59.66.37.

71 N° 19682
Vends convertisseur MS/MGD: 250F, console Mastersystem: 30F... Contacter Fabien au 85.93.29.90.

73 N° 19274
Urgent! Vds Megadrive (f) + 1 man. + jeu. Le tt en tbe. Prix: 800F. Contacter Sébastien au (16) 79.96.94.95 après 18h.

74 N° 19604
Vends Gamegear + jeux. Prix: 1000F. Contacter Fred au 50.98.87.19 (en Haute Savoie de préférence).

75 N° 19236
Vds jx Game Gear ss gar. et emball. d'orig. pour 350F. Vds aussi à l'unité ou éch. poss. Contacter Lu Phaladuc 26 rue du Dr Jean Perlis 93600 Aulnay sous Bois, tél. 43.84.45.92. après 20h.

75 N° 19308
Vds jx Megadrive de 180F à 250F. le tt en tbe. Contacter Jérémie au 42.38.10.96 (Paris uniquement).

75 N° 19310
Vds jx Megadrive à prix super intéressants et à débattre! Contacter Matthieu au 43.36.20.77 (sur Paris).

75 N° 19334
Vds jx Megadrive (j) de 150F à 200F. Contacter Benjamin au 42.25.34.47 après 18h.

75 N° 19409
Vds jx Megadrive (j) à 150F pièce ou le lot de 4 pour 500F. Contacter Antoine au 45.45.41.98 après 17h30. Possibilité d'échange.

75 N° 19454
Vends jeux Nec, Nes, Gamegear, et Superfamicom de 150F à 350F. Contacter Cyril au 45.51.25.00 entre 16h et 21h.

75 N° 19462
Urgent! Vends Gamegear neuve + 6 jeux + adapt. Master + 2 jeux. Prix: 1600F. Contacter Thomas au 43.60.79.30 après 19h.

75 N° 19498
Vends Gamegear (6 mois) + jeux + revues... Prix: 1600F. Contacter Damien au 45.49.44.87.

75 N° 19510
Vends jx Megadrive entre 200F et 250F, vds Supergraphx + 4 jx: 2000F. Vds Coregraphx + 5 jx: 1500F. Contacter Francisco au 42.50.70.36.

75 N° 19532
Vends jeux Megadrive jap. à 400F. Contacter Watine Mathieu 1 rue de l'Hôtel Saint Paul 75004 Paris.

75 N° 19534
Vds Sega 16 bits + 8 jeux. Prix: 3500F. Contacter Khaled au 43.49.00.98 (région parisienne si possible). Urgent!!

75 N° 19559
Vends Gamegear en tbe + jeux. Prix: 1000F. Contacter Laurent au 43.56.63.27.

75 N° 19563
Vends Mastersystem + pistolet + 12 jeux. Prix: 2480F. Console ayant très peu servi. Téléphoner au 42.06.92.27.

75 N° 19642
Vends Gamegear + 3 jx. Le tt dans les boites d'orig. Prix: 1100F à débattre. Contacter Ilane au 42.85.87.19 la semaine vers 19h30 et le week-end vers 10h30.

75 N° 19643
Vends jeux Megadrive de 60F à 300F sur Paris exclusivement. Contacter Vingadessin Marc au 42.62.67.78.

75 N° 19647
Vends, échange ou achète jeux sur Megadrive et Gameboy. Contacter Maisetti Alexandre 33 rue des Cascades 75020 Paris, tél. 46.36.11.46.

75 N° 19648
Vends Gynoug sur Megadrive jap. pour 250F. Contacter Vilner Lionel 18 rue de Maubeuge 75009 Paris, tél. 45.26.00.64.

75 N° 19655
Vends Mastersystem + 5 jeux. Prix à débattre. Contacter Alexandre au 42.38.09.80 ou au 43.74.81.33.

75 N° 19662
Vends jeux Megadrive de 200F à 300F. Contacter Kassimo Samuel au 48.05.48.85.

75 N° 19695
Vends jeux Megadrive en parfait état à 230F. Contacter Patrice au 34.62.92.69.

75 N° 19698
Vends jeux Megadrive, Nes américaines et japonaises, Nec et CD, Gamegear, Superfamicom entre 150F et 350F. Contacter Cyril au 45.51.25.00.

76 N° 19412
Vends jeux Megadrive (j) de 250F à 300F; Contacter François au (16) 35.76.85.24.

76 N° 19422
Vends Mastersystem + jx + pistolet + handle controler. Prix: 2000F. Contacter Cyril au (16) 35.86.74.68 après 19h.

77 N° 19233
Vds deux Megadrives japonaises: 590F pièce, et jx à 150F pièce. Ou la console + 2 jx pour 800F. Contacter Olivier au (1) 64.22.13.19 après 18h.

77 N° 19284
Vds jx Megadrive de 50F à 100F. Contacter Sebastien au 64.09.02.32 après 20h.

77 N° 19350
Vends jeux Megadrive de 150F à 300F. Téléphoner au 60.17.76.99 après 17h30.

77 N° 19418
Vends jeux Megadrive de 70F à 200F. Contacter Philippe au 60.60.87.29 le soir.

77 N° 19504
Vends jeux Megadrive, parfait état entre 180F et 200F. Contacter Edme Gregory au 64.36.66.45.

77 N° 19627
Vends Megadrive jap. + nbrx jeux (Sonic, Mickey...) + 2 man. Prix: 4900F. Contacter Cedric au 60.07.47.24.

78 N° 19259
Vends Mastersystem + nbrx jeux. Prix: 2000F. Contacter M. Mendes au 30.56.38.02 après 18h.

78 N° 19262
Vends jeux Megadrive + manette Pro 2. Contacter Eric au 39.69.22.69.

78 N° 19304
Vds jx Megadrive. Faire offre à Philippe Richard 18 avenue Gambetta 78400 Chatou, tél. 39.52.74.32.

78 N° 19396
Vends Megadrive (j) + 2 joyst. + jx. Prix: 3200F. Contacter Nicolas au 39.56.12.13.

78 N° 19425
Vds jx Megadrive (f) et en cherche d'autres, notices et boites d'origine. Contact sérieux! Téléphoner au 34.93.00.72.

78 N° 19458
Vends Gamegear + adapt. sect. + 2 jeux. Prix: 700F. Contacter David au 30.71.34.13.

78 N° 19584
Vends jeux Megadrive jap. et amér. à 260F. Vds jeux Mastersystem à 100F. Téléphoner au 34.80.97.83.

78 N° 19598
Vends Mastersystem + nbrx jx. Prix: 3200F. Echange jeux Megadrive. Contacter M. Mendes au 30.56.38.02 après 18h.

78 N° 19613
Vends Mastersystem +: 600F. Prix à débattre, vds égal. divers. Contacter Christophe au 30.52.11.91.

78 N° 19639
Vends Megadrive jap. (janv. 91) + 2 joyst. + 13 jeux. Prix: 3500F. Contacter Nicolas au 39.56.12.13.

80 N° 19361
Vends Mastersystem + 3 man. + jx. Prix: 2500F. Contacter Pierrick au (16) 22.42.71.29.

81 N° 19545
Vends Mastersystem + 10 jeux + control pad. Le tt en tbe ou échange contre Nec avec deux jeux. Contacter Fontes Alexis, La Plaine Lempaut 81100 Puylarens, tél. 63.75.44.00.

83 N° 19330
Vends jeux Mastersystem 90F pièce ou 400F le lot de 5. Echange jeux Mastersystem contre d'autres. Contacter Pierre au (16) 94.30.81.34 sauf le week-end.

91 N° 19230
Vds jx Megadrive à 200F, vds jx Nes. Ch. GT + 1 jeu pour 1500F. Contacter Alex au 60.11.56.95.

91 N° 19235
Vds Alien Storm (Megadrive) pour 300F ou éch. contre Street of Rage. Vds jx Gameboy de 115F à 160F. Contacter Nicolas au 64.91.17.35 après 18h.

91 N° 19311
Vends jx Sega de 240F à 300F. Recherche Neutopia 1 sur Nec. Contacter Paumier Joseph au 60.11.03.06.

91 N° 19496
Vends Gamegear neuve (trois semaines) + Columns. Prix: 890F. Téléphoner au 60.47.32.55. Urgent!

91 N° 19543
Vends Gamegear en exc. état + 2 jeux. Prix: 1200F à débattre. Contacter Remi au 69.04.24.53 après 18h.

91 N° 19558
Vends Mastersystem + 8 jeux, en tbe et encore ss gar. Prix: 1500F. Contacter Savary Adrian 12 allée Gaston Bonnier 91230 Montgeron, tél. 69.40.98.08.

91 N° 19561
Vends Mastersystem + 3 jeux. Prix: 500F ou la console seule: 300F. Contacter Lionel au 69.03.65.52 le soir.

91 N° 19638
Vends Mastersystem + 2 man. + 8 jx. Prix: 1000F à débattre. Téléphoner au 69.07.28.59 après 18h.

92 N° 19232
Vds jeux Megadrive française. Faire offre au 16 (1) 46.45.99.28.

92 N° 19277
Vds Gameboy + 2 K7: 500F. Vds Gamegear + 2 jx: 800F. Les 2 consoles sont sous garantie. Contacter Jérome au 47.84.87.61.

92 N° 19316
Urgent! Vds Sega 8 bits + 4 jx + 2 joyst. Prix: 850F (encore ss gar. jusqu'à fin 02/92). Contacter Anderson au 47.60.04.21 après 18h.

92 N° 19320
Vds Megadrive + 13 jx. Prix: 4000F. Contacter Eric au 47.90.56.48 (répondeur).

92 N° 19354
Vds jx Sega 8 bits 150F pièce. Achète Formsoccer sur Nec à 150F. Téléphoner au 45.34.40.35.

92 N° 19399
Vends ou échange jx Megadrive (j). Echange aussi jx Mastersystem et Gamegear. Contacter Kittysay au 47.71.30.12.

92 N° 19400
Vds Megadrive + 7 jx 2 adapt. + man. Prix: 2000F. Contacter Philippe au 43.50.56.88.

92 N° 19440
Vends jeux Megadrive de 200F à 250F. Contacter Fabrice au 42.37.94.82.

92 N° 19444
Vends Sega 8 bits + 9 jeux. Contacter Jean-Bernard au 47.80.18.83.

92 N° 19554
Vends Megadrive jap. + jeux + man. Prix: 2450F. Contacter Brice au 46.68.72.07.

92 N° 19570
Vends jeux Megadrive franç. Faire offre au 46.45.99.28.

92 N° 19609
Urgent! Vends Mastersystem + 1 man. + 6 jeux. Prix: 600F ou au plus offrant! Contacter Patrick au 47.71.62.82 après 17h le week-end.

92 N° 19672
Vends Megadrive franç. + 8 jx + 1 man. + adapt. jap. Prix: 2100F. Contacter Pacholek David au 47.21.41.56.

93 N° 19427
Vds jeux Megadrive de 200F à 250F. Achète Gamegear, PC Engine GT, Famicom... Contacter Dara au 48.68.41.52.

93 N° 19450
Vends Sega 8 bits avec trois jeux: 650F ou échange contre Gamegear. Téléphoner au 48.41.54.51.

93 N° 19461
Vends Mastersystem pour 360F. Vds jx Mastersystem à 90F. ou le tout pour 800F. Téléphoner au 48.37.67.05.

93 N° 19505
Vends Mastersystem + pistolet + lun. 3D + nbrx jx. Prix: 2200F. Poss. vente séparée. Contacter Stéphane au 42.35.14.90.

93 N° 19515
Vends Mastersystem + 2 man. + jeux. Le tt en tbe. Prix: 600F. Téléphoner au 48.27.60.06.

93 N° 19565
Vends jeux Megadrive entre 200F et 250F. Les jeux sont fournis avec boites et notices d'origine. Téléphoner au 43.30.13.34.

93 N° 19569
Vends Mastersystem + 7 jeux + phaser + man. en tbe. Prix: 1500F à débattre. Téléphoner au 43.83.07.13.

94 N° 19240
Vds Game Gear + 6 jx + transfo 220V + sacoche + master gear convector + 1 jeu Master System. Le tout pour 1900F. Contacter Greg au 43.97.95.49 après 18h.

94 N° 19383
Vds Gamegear (1 mois) + jx + transfo. Prix: 1200F. Ch. ou éch. jx Megadrive. Contacter Christophe au 45.93.03.29.

94 N° 19493
Vds Mastersystem + pistolet + 11 jx. Prix: 1400F. Contacter Branca Vincent 10 cité Verte 94370 Sucy en Brie, tél. 45.90.80.67.

94 N° 19514
Vends Mastersystem tbe: 350F. Vds aussi d'autres jeux. Contacter Alex au 49.30.69.98.

94 N° 19524
Vends Mastersystem + 4 jeux, encore ss gar. jusqu'à mai 92. Prix: 600F. Contacter M. Boisseau au 45.76.01.30.

94 N° 19525
Vends jeux Mastersystem à 90F pièce ou le lot de 5 pour 390F. Contacter Patrick au 94.30.81.34.

94 N° 19531
Vds Megadrive en tbe et ss gar. + 2 jeux. Prix: 1500F. Contacter Micky au 46.78.76.73 le soir.

94 N° 19708
Vends jeux Megadrive à 250F. Contacter Olivier au 48.86.77.75.

95 N° 19266
Vds Sega 8 bits + pistolet + jeu. Prix: 450F. Vds jx 8 bits à 180F pièce; le tt en tbe. Contacter Roguier Philippe 5 av. de Maison Rouge 95300 Pontoise, tél. 34.24.90.64.

95 N° 19443
Vds jeux Megadrive de 200F à 250F. Contacter Xavier au 34.71.95.51 entre 19h et 20h.

95 N° 19499
Urgent! Vds Megadrive + 2 joyst. + 4 jx jap. Prix: 1500F. Contacter David au 34.69.56.43.

95 N° 19507
Vends Megadrive jap. + man. + 3 jx. Prix: 1500F. Contacter Pascal au 34.67.52.11 après 19h.

95 N° 19522
Vends jeux Megadrive jap. 250F env. Poss. échange. Contacter Marcos Nicolas 1 rue du Dr Broquet 95190 Goussainville, tél. 39.88.07.56 après 18h le week-end et le mercredi.

95 N° 19632
Vends Mastersystem + 4 jeux. Prix: 700F. Téléphoner au 34.16.17.94.

95 N° 19654
Vends Superfamicom + 3 jeux + revues. Prix: 2800F. Vds Megadrive franç. + 2 jx. Prix: 900F. Contacter Micoud J.M. au 34.64.58.03.

95 N° 19660
Vends Gamegear neuve ss gar. + Shinobi. Prix: 800F. Contacter J. Philippe au 39.85.50.80.

TOP GUN™

THE SECOND MISSION

La stratégie et la tactique sont décisives.

Voici ta deuxième mission en tant que pilote Top Gun. Une armée ennemie menace ton pays. Tu dois la retenir. Sur l'eau, dans les airs et sur terre. Tu peux y arriver. Tu as des nerfs d'acier. Courage et intelligence. Tu es un véritable pilote Top Gun. Top Gun – The Second Mission: voici des jeux passionnants de KONAMI. KONAMI a encore davantage de hits pour le système Nintendo: Teenage Mutant Hero Turtles II, Roller Games et Mission: Impossible. Il suffit de vous les procurer!

KONAMI®

Des jeux passionnants



PALCOM™ SOFTWARE



Exclusivement pour Console Nintendo (NES)